エムエスエックスマガジン 第2巻第6号通巻8号 昭和59年6月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和58年11月1日国鉄首都特別承認雑誌第7205号 昭和59年2月6日第3種郵便物認可

National
−技術でひらく 世界の繁栄−
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング TM*
本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000円 プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部 MX係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。
ナショナル
松下電器
MSX
STOP
HOME
CLS
SELECT
INS
DEL
BS
RETURN
かな
SHIFT
CF2000
PERSONAL COMPUTER
© 1983 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. * A Trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. Japan Agent - Stik International Inc.

たたいてごらんよ。
ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。
今までずいぶん閉鎖的だったコンピュータ社会も、MSXの登場でガラリと解放的になったみたい。なんと言っても、ソフトを自由に使えるのが革命的。もちろん、ハードだって互換性があるんだけど。キングコングは、このMSXの基本思想に忠実な、とっても頼れる奴なんだ。ビジネスにも使えるマニアライクな仕様のキーボード、ほら、こんなに大きくってたたきやすいキー。それに、使い方がどんどん広がるよう、2つのスロットを持っているんだ。さあ、友だちになろうよ。
National

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトや周辺機器を使えます。

YAMAHA

いろいろな方向に拡張できるMSX。

拡張性に未来がある。多彩なユニット!

- FMサウンドシンセサイザユニット SFG-01 ¥19,800
- RGBユニット SRG-01 ¥15,800
- 漢字ワープロユニット SKW-01 ¥49,800
- MIDIユニット SMD-01 ¥12,800
- その他開発中。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS503

¥64,800

多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見て判る3つの特徴

1 3種類の拡張用スロットを装備——通常のROMカートリッジスロット。各種ユニットを収納する独自のサイドスロット。将来に備えたリアスロット(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)。**2 抜群の高画質・鮮明画面**——上位バージョンVDP(TMS-9928A)による、ニジミのない鮮明画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。**3 RAMは必要十分の32KB**——これは、MSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64K実装時と同じ28815 Bytes free。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

YIS303 ¥49,800

強力な拡張性で本格的ミュージックシステムへ!

音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然なリアルサウンド。同時発音数は最大8音で、各音ごとに音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組合わせると、自動演奏はもち論、新しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。

FMサウンドシンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800

ミュージックキーボード YK-10 ¥29,800
(姉妹機YK-01 ¥17,800)

FMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800

FM音色プログラム YRM-12 ¥7,800

FMミュージックコンポーザ YRM-15 ¥7,800

本格ワープロにも変身

漢字ワープロユニットをサイドスロットに装着するだけで、本格的ワープロに変身。第1水準3564文字種内蔵の上、特殊文字や記号の作成・登録可能。また熟語や短文の登録もでき、これらは電源OFF後も消えません。判り易い画面表示で、入力/編集は楽しくスピーディ。作成文書は、**データメモリカートリッジ**(6月発売)に超高速で記憶/読出可能。勿論カセットも使えます。**熱転写プリンタ**PN-1は、各種用紙対応。ハガキや名刺に直接プリントでき、高密度16ドットヘッドで、美しい印字です。(応用ソフト**漢字住所録**6月発売)

漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(5月下旬発売予定)

YAMAHA
漢字ワープロユニット
(SKW-01)
自由自在に、スピーディーな文章づくり。

熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
(5月下旬発売予定)
別売プリンタケーブル CB-01 ¥5,000

■SFG-01、SKW-01は、別売のユニットコネクタ(UCN-01 ¥7,800)を使用して、各社MSXパソコンのROMカートリッジスロットに接続できます。
■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号・日本楽器製造株式会社AY-XH係まで。

6月号 CONTENTS

表紙デザイン：藤瀬典夫
イラスト：大野一興

14
特集 女性とパソコンの相性学

●ラブリー・トーク──女性とパソコンのやさしい関係 ●ライブ・レポート──女性のパソコン利用法 ●コンピュータ・コンプレックスの女性たちへ ●タイプ別パソコンとのつきあい方

35
未来商品研究室
●筆記用具の巻

40
マイコンタウン
●横浜こども科学館がいよいよオープン ●FLOPPY DISKS四方山話
●モデルに教わるワープロスクール出現／ ほか

44
ソフトマン養成講座
●Gマーク研究──流線形デザインの時代 その1

48
Who am I?
●三田寛子の巻

50
MAKO'S CCC
●FM音色プログラム ●アメリカ情報
●ミュージックソフトレビュー ●マコのオリンピックプログラム

55
ハードニュース&レビュー
●ソニーHB-75 ●パイオニアPX-7
●日立MB-H1

66
BASIC入門講座
●グラフィックにお勉強

70
ソフトレビュー
●ハイパーオリンピック ●マッピー
●ドレミ教室 ●ミステリーハウス
●一次方程式の解

81
ディスクレビュー

82
MSX ROOM
●おたよりコーナー
●メッセージボード

87
ソフトショップリスト

88
シネマレビュー
●スカー・フェイス ●キング オブ コメディ

90
パソコンについての見栄 知的会話コードブック
●CPUチップについて博識をふるう／

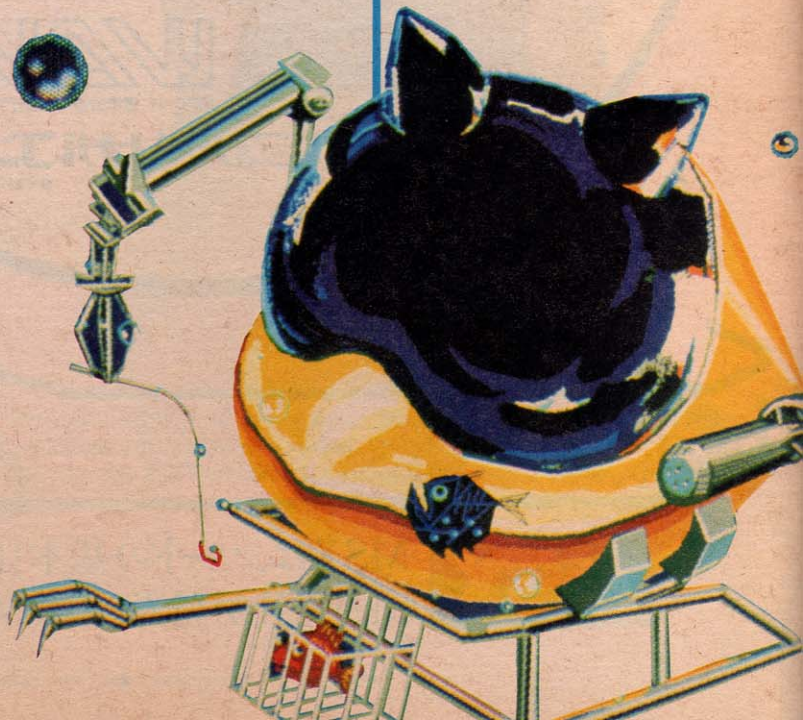
92
用語を知れば恐くない
●ファンクションキー ●特殊キー ほか

93
Diskなんでも講座
●ディスクレビュー

94
よい子のマンガ
●スノウチサトル

95
今月の占いコーナー
●対人関係占い

96
ブックレビュー
●人間の好みがネコを変えた ほか

98
ソフトインフォメーション
●SASA ●デイジーボール
●ザ・スクランブル ●ドンパン ほか

■発行・編集人
塚本慶一郎
■編集長
田口旬一
■編集
高橋純子
中島新吾
■編集協力
橘川幸夫事務所
シド・ファイナル・アーツ
MAG
ステップ
スタジオ・ハード
宮川隆
島田昇
芳賀恵子
野村圭子
■デザイン
スタジオ・ビー・フォー
シド・ファイナル・アーツ
惣賀淳子
■Photography
石井宏明
石川正勝
小島信之
■イラスト
植田真由美
山本護
佐藤豊彦
明日敏子
北城優
■広告
佐藤敏明
竹村仁志
■営業
浜田義史
堀井敏行
■業務
賀川裕子
鈴木三恵子
■印刷
大日本印刷㈱

SANYO
ライトペンで
コンピュートする

AVパーソナルコンピュータHC-6 ¥64,800

スーパーインポーズを楽しむには、別売のRGBケーブル(HC-C611R)標準価格¥6,000または、コンポジットケーブル(HC-C612C)標準価格¥4,000が必要です。

お問い合わせ、カタログ請求は 〒100東京都千代田区霞が関3-2-4霞山ビル日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCMマ係TEL03(580)2861

先進の個性
Victor JVC
日本ビクター株式会社

未確認AV物体

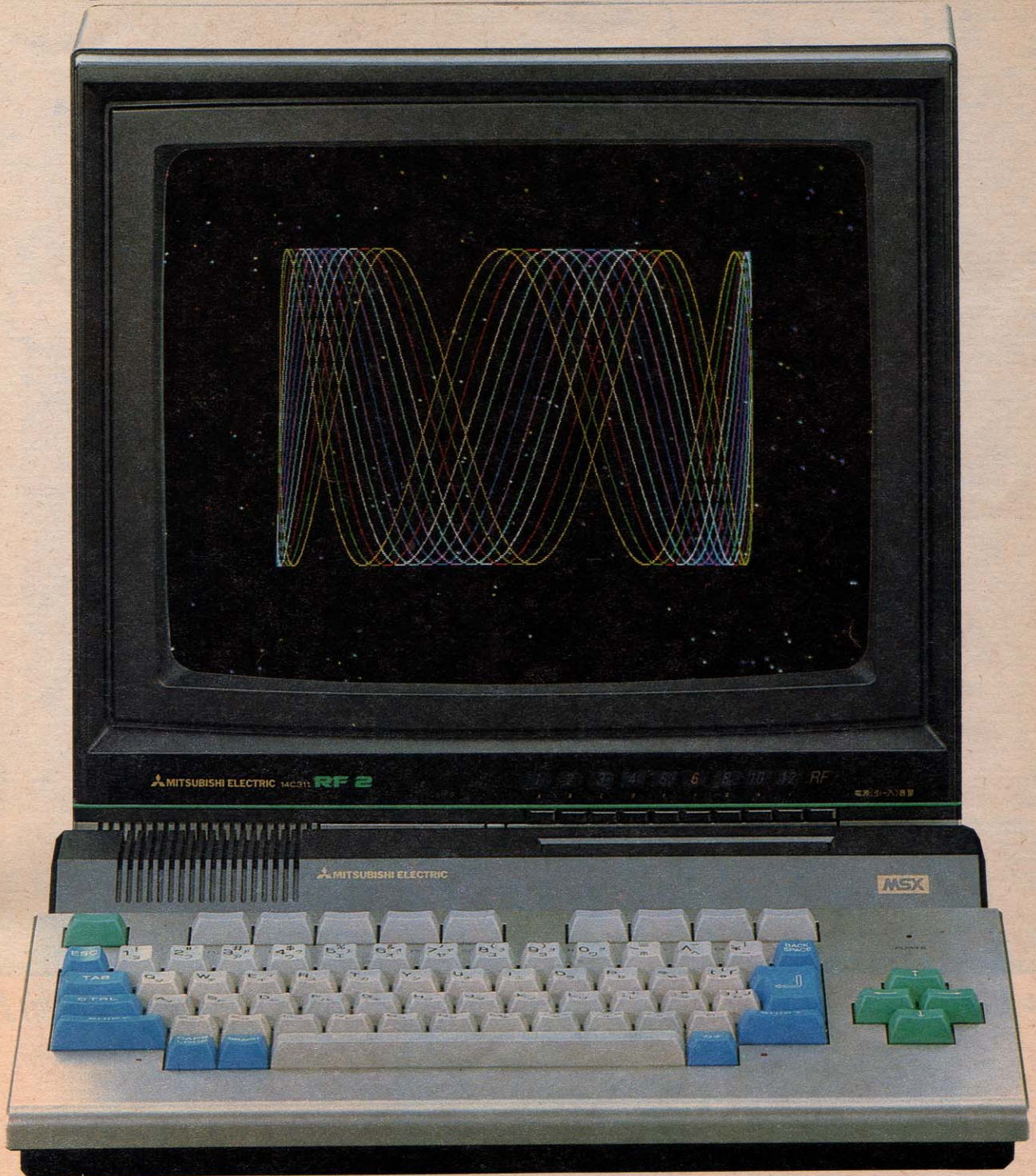
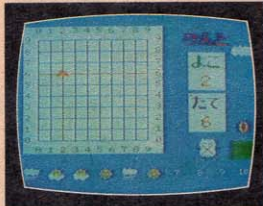
テレビ画面にコンピュータ・アニメを合成。今、オーディオとビジュアルの新世界が始まった。

ついに正体を現した、ビクターのMSX-BASIC採用のパソコン。ドキッとさせる第1の特長が〈スーパーインポーズ機能〉です。ご覧のように、コンピュータで描いたUFOを、テレビやビデオなどのシーンと合成できる。スーパーインポーズアダプターを使った離れワザです。〈アナログRGB対応〉だから、もちろん色は鮮やか。しかも胸おどるサウンドの新世界を大きく拡げる可能性も備えた、さすが音と映像のビクターとうなずけるAVパソコン、新登場です●AVパーソナルコンピュータHC-6¥64,800●スーパーインポーズアダプターHC-A602S ¥20,000●システムカラーテレビAV-MT15（鮮明2000文字表示）¥115,000 ●データーレコーダーHC-R105¥19,800…・システム合計¥219,600 ニューメディアからゲームまで

■ディスプレイ画面は、はめ込み合成です。

MITSUBISHI ELECTRIC 14C311 RF 2

MITSUBISHI ELECTRIC

MSX

を搭載●8オクターブ3重和音のサウンド機能を装備●デザインの統一性をはかった各種周辺

機器群●最小単位でユニット化された、システム構成●操作性と使いやすさを第一に考えた本体設計

写真は、本体(ML-8000)59,800円と家庭用TV(14C-311)59,800円とデータレコーダ(ML-20DR)22,000円の組合せ例です。組合せ標準価格141,600円

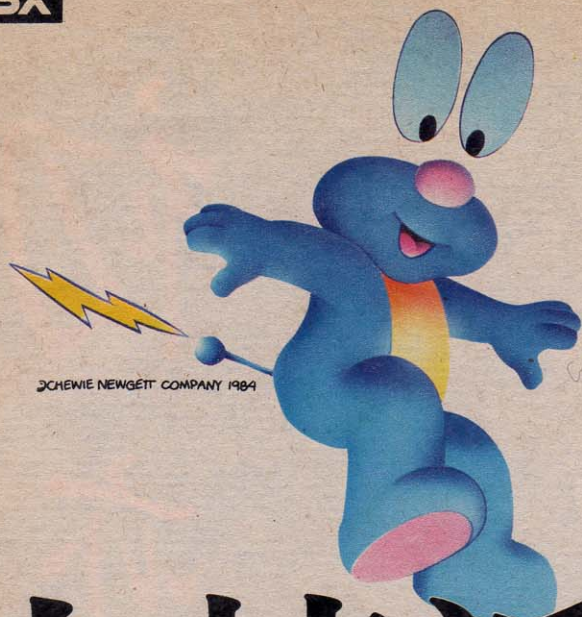
三菱パーソナルコンピュータ ML-8000

標準価格59,800円(本体価格)

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-8000係へ。
■ML-8000形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。(上手に使って上手に節電)

カタログ請求券
ML-8000
MSXマガジン
8406

MSX ■MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

©CHEWIE NEWGETT COMPANY 1984

大接近、MSX。

僕たちは、キーボードで夢を見る。

誰もが買ったその日から、パソコンが使えます

MSXは、ソフトウェアとハードウェアのさまざまな仕様を標準化。相互の互換性をもたせるとともに、強力な言語によって、より使いやすさを実現したこれからのパソコンの新規準です。

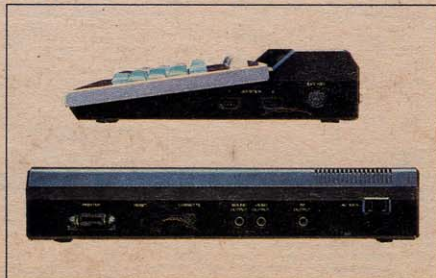
数多くのソフトウェアが、あなたをバックアップ

三菱のオリジナルソフトはもちろん、MSX参加各社からさまざまなソフトウェアが供給。これらのソフトは、すべて互換性がありますから、選べるソフトも幅広く、数多く。より親しみ易く、よりやさしく。さあ、あなたも始めませんか。

本体1台からでも始められる、パソコンライフ

●大容量80KBのメモリを標準実装。将来に向け拡張性、汎用性に富んだ設計になっています。

●各種インターフェースを標準装備。家庭用テレビに直結でき、本体1台でパソコンライフが楽しめます。さらに、市販データレコーダ、プリンタにも直結。システムアップもらくらく。また、三菱独自のHEXテンキー〈近日発売〉にも直結でき、マシン語入力などグレードアップも可能です。

●JIS配列、本格的キーボードを採用●三菱の総合技術を結集した、豊富な周辺機器。MSX用カラーテレビ、データレコーダの基本構成から、テレビプリンタ、HEXテンキー、フロッピーディスク等、各種拡張機器まで、三菱の総合技術が、最新の周辺機器をお届けします。

三菱パソコンML-8000形のその他の主な特長

●16色の多彩なカラーグラフィック機能

初恋。
H1
HUMANICATION

品質を大切にする<技術の日立>

ある日、突然。アイドル

ラジカセ感覚のスリムなハンディタイプ

〈H1〉は，コンパクトなボディにキャリングハンドルつき。ラジカセフィーリングでどこにでも気軽に持ち運べます。

すぐに使えます，RFコンバーター標準装備

〈H1〉は，家庭用カラーテレビをパソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ1つでテレビもOK。

2つの内蔵ソフト

〈H1〉は，オルガン演奏やテレビに絵がかける，2種類の楽しいソフトを内蔵しています。遊び方は簡単。スイッチポンで登場するシステムガイド（メニュー画面）から，対応する番号のキーを押せば選択したソフトの画面になります。

RAM32Kバイトを標準実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいもの。〈H1〉は発展性の高いパソコンなのです。

2つのROMカートリッジスロットを装備

ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかにも，外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉なら，2つのROMスロットを標準装備していますので幅広い使い方ができるというわけですね。

HINT

くらしを豊かに…
日立新技術

日立パーソナルコンピュータ H1

●本体価格 MB-H1 ¥62,800
14形カラーテレビC14-B20（アンテナ・工事費別） ¥66,800

MSX このパーソナル コンピュータは MSX のマークがついているROM カートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

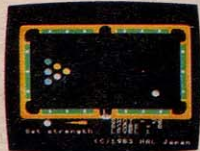
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 X-5

●カタログのご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売㈱・宣伝部 パソコン係まで。

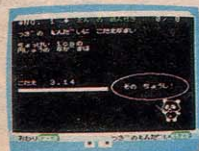
に楽しむならパソピアIQ。

本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。

★ぶた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ぶた丸よ、いじわるな"雷のパンツ君"が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ!気をつけないと"ちりとりオジサン"に消されるゾ。

★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!

★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ!宇宙艇で防衛網を突破せよ!16面の迷路が、キミを待つ。

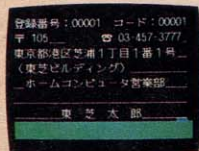
★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ!ロマンチックなゲーム。

●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ!地下室や屋根裏などで見つけた道具を駆使して挑戦。

●楽しい算数(小学2〜6年・下)●HX-S304〜306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。

●にこにこぷんシリーズ●HX-S315〜317●各2,800円●各16K●NHK"おかあさんといっしょ"でおなじみのキャラクターが登場する、好評"パソコン絵本"シリーズ

●中学必修英単語(1〜3年)●HX-S301〜303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。

●中学必修英文法(1〜3年)●HX-S312〜314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。
★ピラミッドワープ・HX-S102 ★バトルシップ・クラプトンII・HX-S103 ★ステップアップ・HX-S104 ★忍者くん・HX-S107 ★ひつじや〜い・HX-S108 ★ピクチャーパズル・HX-S151 ★スーパースネーク・HX-S152 ★ドラゴン・アタック・HX-S153(以上各4,800円) ●ピコピコ・HX-S202 ●ギャングマン・HX-S205 ●ベジタルクラッシュ・HX-S206(各2,800円) ●モールパニック・HX-S207(3,000円)　新作もぞくぞく登場します。

★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。

★簡易言語(データ君)●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

●IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
●プリンタインタフェース内蔵の本格派。
●打ちやすいJIS配列のキーボード。
●目にも鮮やか16色グラフィックス。
●迫力の8オクターブ・3重和音。
●2個のジョイスティック端子付。
●RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。

HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

資料請求券 PASOPIA IQ MSXマガジン6

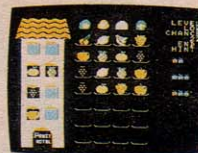
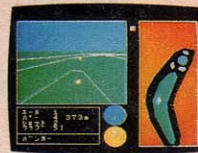
先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝

TOSHIBA

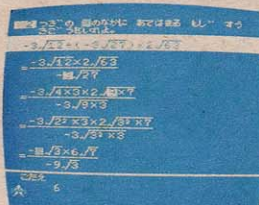
多彩なソフト。思いのまま

頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。

★ジャン狂●HX-S156●4,800円●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。

★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え！息づまるラリーに勝て！コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。

★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお皿に、どのフルーツがのっているか？名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。

★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット！臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなども思いのままのスゴさ。

親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。

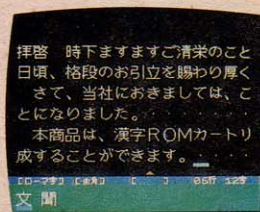
●楽しい算数(小学2〜6年・上)●HX-S321〜325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。

●中学徹底数学(1〜3年)●HX-S318〜320●各9,800円(カセット3本入)●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。

●まんてんくん(幼児教育)●HX-S307〜309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3〜7才までの年令と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メーキングを楽しもう。

●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」など14曲を収録。テンポ、音色を変えてアレンジOK。

●クラシック名曲集I●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」など名曲14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。

★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円 ●カナ(ローマ字)→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

遊びに、学習に、ビジネスに——MSXを使いこなすなら答えはひ と つ

ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで強勉すれば、成績もアップ。さあ、チャレンジしよう。

横山やすし親子

とパソコンの相性学

SPECIAL THANKS
Illustrator／KANA HOSOE
PhotograPher／TETSU NAITO

世の中、メカオンチの女性が多しといえども
決して悲観することなかれ
ファッショナブルにパソコンを操り
ミステリアスな経験とともに
自身をコーディネートしている女性たちが
今、ゾクゾク増えているから。
もちろん、そこには理屈などない。
なぜなら、彼女たちにとって
パソコンは生活の糧であり
生活の一部にすぎないから。
しかし
彼女たちが、
ごく自然にパソコンを愛し、
ごく自然にパソコンを利用し、
ごく自然に生活に溶け込ませるまでには、
緻密な試行錯誤があったのも
事実である。

女性

ラブリー・トーク

女性とパソコンのやさしい関係

パソコンとおつきあいをしている女性が増えてきた今日この頃。彼女たちはどのようにしてパソコンと出会い、パソコンのどこに魅せられ、そしてパソコンとどんな友情関係を結んでいるのだろう。というわけで、MSXマガジン編集部は、今パソコンとやさしい関係にある女性ばかりに集まっていただいて、ラブリー・トークを展開してみました。まずはトクトご覧あれ♥

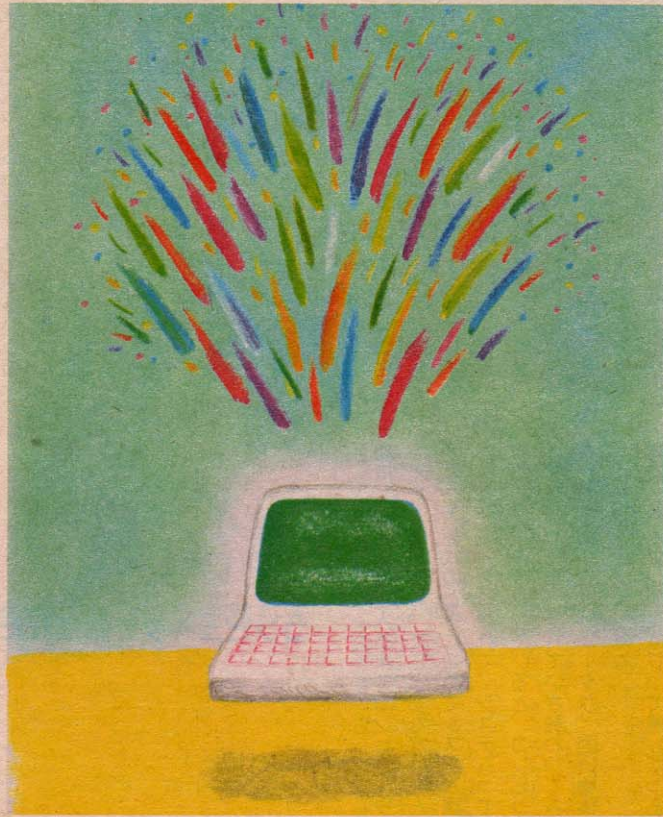
あなたとパソコンの出会いは?

今日は仕事にしろ趣味にしろ何らかの形でパソコンと関わっていらっしゃる女性ばかりに集まっていただいたわけですが、ここで女性とパソコンの関係というテーマでみなさんの今考えていらっしゃることを自由に話していただきたいと思います。

篠原　私は今、現代情報研究所という主にキャプテンシステムの画像作りをやっている会社の所長ですが、コンピュータとつきあい出したのはこの会社を作ってからなんです。それまではコンピュータに関して全くの素人だったんですが、そういう私がコンピュータに魅力を感じたのは、コンピュータは人間の頭とは違うもので、全く新しい存在である、と思ったからなんです。人間とは違う、何か教えなければ自分では何もできないという機械、そしてそれと同時にある部分では人間よりずっと優れている。そういう我我とは全く別の頭脳であるというところに興味を持ったんです。

小原　私は社会学部、文科系出身なんですけど、コンピュータというのは学生の頃から興味があったんですね。で、コンピュータ会社に就職して、今はアップルカンパニーという会社を作ってソフトの開発の方をやってるんですが、コンピュータというのはこっちのいうことを素直に聞くでしょう。だからかわいいなって思うんです。

猪爪　そうですね。私は会社でオペレーションをやってるんですが、パソコンを使いだしたのは最近なんです。でも、今はもうパソコンは私の友だちであり彼氏であるってカンジ。ほら、パソコンって私が電源を入れてあげなければ何にもできないでしょう。私が電源を入れるのを待ってる。そういう私を頼っているみたいなところがとってもかわいいんですよ。

佐々木　私はアスキーの社員なんですけど、コンピュータ、パソコンは全然ダメ。今はMSXのパソピアIQ、64Kバイトを買って自宅で練習中なんですが、私の場合64Kバイトである必要は全くなし。(笑)で、そういう状況だからまだパソコンがかわいいなんて思えないんですけど。

藤田　私もコンピュータ関係の雑誌やパンフレットの編集をやってまして、パソコンの概念については一応わかってるんです。でもまだ面白いとは思いますが、パソコンがかわいいっていうほどのめり込んではいないんですね。

小原　私なんか残業で遅くまで会社にいて、パソコンと向かいあってることがよくあるんです。するとまわりは真っ暗でシーンとしてる。そんなときパソコンと妙な一体感を感じるんですね。「おい、おまえダメじゃないか」とか「私が悪かった」とか、ひとりでそんなことを言いながらやってるんですよ。(笑)

篠原　私も間違えて入力したりすると、「ごめんなさい」なんてパソコンに向かって言ってしまうところはありますね。

小原　そのへんは大型コンピュータにはないパソコンならではの感覚だと思いますよ。

篠原　やっぱりパソコンは自分の目の前で全処理が行われているからそういう反応を示しちゃうんですね。それを異常だという人もいますけれど、パソコンとつきあっていると、パソコンの方から何か言ってくるような感じがするんですよね。私が答えにつまっていると「バカだなあ」なんていっているみたいな気がして、私も今日のパソコンは気難しいなとか思ったりして。

小原　コマンドで対話できるなんて私はサイコーだと思いますね。

パソコンをやってる男のコってやっぱり暗い!?

佐々木　私の会社でいいますと、パソコンを使ってる男のコってやっぱり暗い!　それから彼らはマンガをよく読むんですね。私たちは普通人間同士で喋る場合、相手の応えというのは完全には推測できませんよね。ところがパソコンというのは応えが決まっている。それで、彼らはパソコンという堅いものとは別に、どこか柔かいものを求めてマンガを読むんじゃないかっていう気がするんですけど。

小原　でも暗いといっても、コンピュータと対話するときって意志を口に出して表現しなくても通じあえますよね。その

部分がまわりの人には見えないから暗いっていわれるんじゃないですか。彼らはそういう仲間同士で集まると決して暗くないんですね。共通の言葉で話しあえるから。

佐々木 でも、それが暗い。(笑)

小原 彼らは自分が暗いなんて決して思ってないし、事実暗くないんですが、プログラム作りをやっていると自己表現を忘れてしまうみたいなところってありますね。

プログラム作りはお料理するのと同じ!!

小原 プログラム作りっていうのは自己満足みたいな部分があって、私なんかよくむなしいなって思うんです。苦労して使っても結果しか見てもらえない。自分で自分をほめるしかないような世界だなってよく思うんですけど、プログラム作りって中華料理を作るのにすごく似てるなって思うんですよ。材料の下ごしらえがちゃんとしていないとダメで、ひとつ下ごしらえしたものはいろんな料理に使える。そして最後の仕上げっていうのは強い火でパッとやっちゃう。そういうのがまさにメインルーチンがあってサブルーチンがあるというプログラム作りの世界に似てると思うんです。だからお料理の上手な人はプログラム作りも上手いんじゃないかって気がしてるんですね。

藤田 じゃあ小原さんはお料理は得意中の得意?

小原 ええ、もうまかせてください。(笑)

篠原 私はこういう仕事をやってますけど、基本的にはプログラム作りって好きじゃないんだと思ってるんです。そういえば、お料理も好きじゃない。(笑) 私は人のプログラムにいろいろ注文つけたりする方があってるみたい。「このプログラムはあなたの性格がでてるわね」とか「そんなにゴチャゴチャ考えなくてもこうやったらいいんじゃない」みたいに。そういうふうにコンピュータっていうのはいろいろなつきあい方できるんですよね。

評論家風になっちゃうとか、実作業の人に徹するとか。私自身は、プログラムをパズル感覚で眺めるという面白さが気に入っているんです。

猪爪 私は会社に入るまでコンピュータを見たことも触わったこともなかったんです。入社式のときに初めてシステム課という配属先をいわれて、システムって何だろう、そう思っていると、コンピュータを扱う仕事。それでいざ触わってみると、これがコンピュータか、固い物体だなあって思いましたね。

篠原 へえー、やっぱりって感じだったでしょう。

猪爪 ええ。それで去年友人がパソコンをプレゼントしてくれたんです。ゲームのソフトをひとつつけてくれて。で、最初はゲームばかりやってたんですけど、だんだん自分でコンピュータに命令して動かすことができたらどんなに楽しいだろうなって思い始めて、それで今はそのパソコンをくれた友だちに教えてもらいながらプログラム作りの勉強中。

佐々木 それ恋人じゃないの。(笑)

猪爪 えっ、そんなことないですよ。

佐々木 でも、コンピュータのことを全

篠原滋子さん

現代情報研究所所長
東京女子大卒業後、中央公論社に入社して編集の仕事に携わる。その後、テレビ朝日のニュースキャスターを経て、現代情報研究所というソフトウェア開発の会社を設立。著書に「コンピューターに恋した女たち」(徳間書店)がある。

く知らなくて、それでここまでガンバっているっていうのはやっぱりその恋人のせいよ。

小原　恋愛とパソコンで両立するのかしらね。（笑）

猪爪　ええー、ウソですよ。もう…。

カフェバーで読めるマニュアルがほしい！

藤田　私の会社では、今アップルとMSXが置いてあるんですけど、それを買う前に私はキーボードの操作を覚えようというのでタイプライターの勉強をしたんです。それでいざパソコンを買ってみると面白くてしかたない。雑誌などに載っている既成のプログラムを打ち込んで、それが画面に出てくるのを見てるだけで楽しいんです。

佐々木　異常性格ですね。（笑）

藤田　ワープロも一度使ったことがあるんですが、やっぱり楽しくてしかたない。

篠原　それは病気になりますよ。

藤田　でも、オフィスでもコンピュータを導入して使いこなせるようになる女性は千人にひとりという話もありますから、のめり込んでも使いこなせるようになるかどうか…。

佐々木　私は小学校のときから指の動きには自信があったんですが、いざコンピュータというと一本指の世界。（笑）これを押したら何がでるというのが全くわからないので、人の見てる前では恥ずかしくて使えませんね。

小原　でも、さっきの恋人の話じゃないんですが、やっぱりマニュアルを見ながら独学でパソコンを勉強するっていうのは大変だと思いますね。いいマニュアル、いいマニュアルとよく言いますけど、何かのきっかけがあって人から教えてもらうという状況がないと、パソコンを自分のものにできないというのは問題だと思いますね。

佐々木　六本木の飲み屋で、人を待っている間にちょっと読める。そういうマニュアルがほしいですね。でも昔のマニュアルっていうと、本当にコンピュータをちょっとかじった人じゃないと理解できないという部分がありましたが、最近はそうでもなくなってきたんじゃないですか。

学校教育にパソコンを取り入れたら……

藤田　私なんかよく思うんですけど、コンピュータのことがわからない人はまず大型コンピュータとパソコンの違いがわからない。また、コンピュータの中がどうなっていて、どうやって計算や記憶や検索をやるのかがわからない。マニュア

藤田久美子さん
エディター
実践女子大卒業後、編集デザインプロダクションに入社。現在、コンピュータ関係の雑誌、広告の編集に携わっている。

ルはだいたいＢＡＳＩＣ中心に書かれている。ＢＡＳＩＣって何だろう。そこで、マニュアルを読む前段階として何か解説してあげなくちゃいけないんじゃないかって思うんです。でも、コンピュータっていうのは全く新しい概念によって作られているものだから、既成の言葉でわかりやすく説明しようとすると無理がでてくるんですね。

篠原　でもそこがコンピュータの面白いところなんですよ。つまり、今までの学校教育にはない頭の使い方ができるという。そこがいいところなんですね。今、日本語のプログラムなんていうものも出てきてますけど、結局英語が日本語になっただけで、昔風の頭だとコンピュータのわかりにくさというのは同じだと思うんです。でもね、今の子供たちっていうのは変わってきてると思うんです。つまり、マンガが好き、ゲームが好きっていう具合に、昔の子供と嗜好が違う。そういう子供たちにコンピュータというのは合っていると思うんです。子供たちの柔軟性ある頭にコンピュータは向いているんですよね。

佐々木　でも今、小学校の授業にコンピュータが導入されて、それをテレビ番組などで放送していることがありますね。で、子供たちに「楽しい？」なんてインタビューしているのを聞くと、みんな「先生から教えてもらう方がいい」なんて答えてる。

篠原　あれはコンピュータの結果論しか教えないからなんですね。そのコンピュータの中にある発想の部分。風が吹けば桶屋がもうかる、じゃないですけど、そういう論理の部分を日本の学校では教えないで、出来上がった結果だけを教えているんです。でも、プログラムには構造があるわけです。その構造を学ぶというのは柔軟な頭をつくる訓練になるんですね。最初に小原さんが、プログラムを作っても、みんなはＲＵＮした結果しか見てくれないとおっしゃってましたが、同じ結果の中でも、面白い工夫をしたプログラムとか、短いステップで作り上げたプログラムというふうにいろいろな個性があるんですね。そういう部分に目を向けていかなくてはいけないと思うんです。

ＢＡＳＩＣは思いつきで使える言語

篠原　ＢＡＳＩＣ、パソコン言語というものには、それぞれそれを作った人のいろいろな発想が入っていると思うんですよ。そして、そういう発想の部分を考えていくと、パソコン言語っていうのは意外に嫌にならないんですね。

小原　私はＢＡＳＩＣってある意味で節操がないというか、思いつきで使える言語だっていう気がするんですね。たとえばプログラム作りっていうのは、ＲＵＮさせながらいろいろやってるわけですが、途中でここはやっぱりこうなった方がいいとか思うわけですよ。そういうとき、ＢＡＳＩＣというのはそこで変えていけるわけですが、他の言語というのは初めからやり直さなければいけなかったり、他に与える影響を考えなければならなかったりするんですね。だからＢＡＳＩＣというのは自分だけの範囲で、自分だけの決まりを作って自由に遊べる言語だという気がしますね。そういう意味でどんどん新しいことをやっていける、発展させていくことができる言語だと思ってます。

ゲーム大好き！ 大嫌い!!

佐々木　ところでコンピュータゲームってみなさんお好きですか。

篠原　嫌いですね。もう頭痛くなっちゃう。考えるゲームはまだいいんですけど。

小原　私は好きなんですけどヘタなんですね。

藤田　私は好きですね。会社でもよくやってますよ。（笑）

佐々木　私はＭＳＸを買って、いろいろなゲームをやってみたんですが、これが意外に面白いんですね。

篠原　私はあのスピードについていけないんですよ。やっぱり年のせいかしらね。

佐々木　ええ、それで私は最近考えているんですが、今のゲームというのは、ゲームを始める前に、一人でやるか二人でやるかとかジョイスティックを使うか使わないかといった選択をしますよね。それを今度は20代、30代、40代とかいう年齢の選択をするようにしたらいいんじゃないかと思うんです。その年齢によってゲームのスピードが変わったり、キャラクタが変わったりすると、これは結構面

小原保子さん

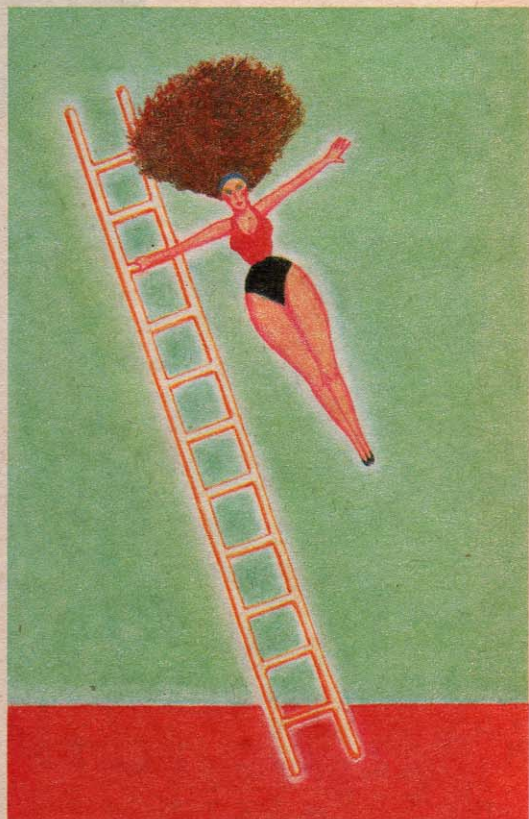
アップルカンパニー社長
立教大学卒業後、日本オリベッティに入社してソフトウエア開発の仕事に携わる。その後独立して、友人とアップルカンパニーというソフトウエア開発の会社を設立。現在は女性のスタッフのみでガンバっている。

白いソフトができるんじゃないかと思いますね。

「不思議の国のアリス」的ソフトがほしい!!

篠原　うちの小学校三年の男の子はゲームをやるんですが、その子を見ているとゲームの限界というのを感じますね。とにかくあっという間に飽きてしまう。

猪爪　そうですね。私もゲームは大好きでよくやるんですが、すぐ飽きちゃいますね。始めの頃は、ひとつのソフトで二カ月くらい遊んでたこともあったんですが。

篠原　私はゲーム自体が嫌いなんじゃなくて、あのゲームの持つ無意味な世界が嫌いなんですね。でも無意味といっても「不思議の国のアリス」という童話がありますね。あのくらい無意味な世界だったら、これはまた見事だと思うんですよ。今のゲームというのは童話の世界でもないと思うんです。だから子供も飽きちゃうのね。やっぱり、「不思議の国のアリス」は私の子供時代の思い出の象徴であるといえるように、ゲームもそのくらい人を感動させるものであってほしいし、そういうものがでてきて初めてコンピュータはすばらしいといえるんじゃないでしょうか。マンガだってそうですものね。

MSXはやっぱりスゴイ!

今まで活字でしかなかったものが絵で表現されるようになった。それが今度はコンピュータ画面になる。そういう可能性をコンピュータはすごく秘めていると思うんです。

小原　私はMSXというものを西さんが考えて実行したというのは、やっぱりスゴイなと思うんですよ。みんながコンピュータを使おうとしたとき、メーカーを超えてソフトやハードが共通というのはすごく意義のあることなんですよね。それはやっぱり永遠の課題ですよ。

篠原　今の日本のパソコンというのは、メーカー主導型の開発をしているので面白さも少ないんですが、その中でMSXというのは待ちきれない人が始めたという感じがして面白いなと思ってるんですよ。

猪爪　私もパソコンを買おうと思ったとき、やっぱり共通のものがいい、そう思ってMSXを選んだんですよね。

佐々木　私は口ではコンピュータなんていっていたんですが、やっぱりパソコンを使えないことに悩んでいたんです。でも、10万円以上お金を出すということになるとちょっとというカンジはあったんですね。それが5、6万で買えるパソコンがある。5、6万なら、三回か四回飲み屋に行くのをあきらめればいい。(笑)それでMSXを買ったんです。今、40代くらいでMSXを買う人というのは、だいたい子供に買っていくとかいいながら、本当は家で密かに自分で練習している。カラオケを買って練習して、何かあったときには「銀恋」を唄ってやる、みておれ、みたいなそんな世界に似ている気はしますね。

佐々木和子さん
アスキー勤務
日本大学卒業後、リコーに入社。その後コモドールに移り、現在はアスキーで広報の仕事に携わっている。

あなたにとってパソコンとは?

われなくては恥ずかしい。義務教育を受けただけではいけないんじゃないかと思って、パソコンを勉強しているんです。やっぱり電話がかけられますというのと同じレベルでパソコンが使えますといえるようにならなくてはいけないと思うんです。またそういうふうになるような、おじいちゃんもおばあちゃんも使えるというソフトやハードがでてきてほしいと思いますね。

藤田　私はプログラムを作る段階を楽しむような、そんなパソコンの使い方をしていきたいですね。ある目的のために作られた完全なプログラム作りっていうのは、もうプロにまかせたい。(笑)

佐々木　私にとってパソコンというのは仕事上、カッコづけのためになくてはならないものなんですね。(笑)だから今、一所懸命勉強してるわけですが、まだ楽しいとは決して思いませんね。それよりも絵を描くとか、音楽を聴くとか、人と会って話をする方が面白いとは思うんですが、これからはパソコンのひとつも触

小原　パソコンていうのは、ゲームだけじゃなくて、いろいろな使い方ができるんですよね。だからそのパソコンの能力を100パーセント生かした使い方ができたらいいと思いますね。

佐々木　パソコンというのはみんなの知らない部分で、非常に便利なところがあるんですよね。

藤田　この前聞いた話なんですけど、保険の外交をやりながらバーを経営してる女性が、顧客管理にパソコンを使い始めて、それですごく業績があがったんですって。

猪爪　あっ、私も友だちの住所録とかをパソコンに入れているんですよ。住所とか電話番号とかといっしょにコメントとかも入れておくと楽しいんですよね。そういうふうに実用的にパソコンを使っていきたいと私は思ってるんです。

小原　実用的にといったら、いくらでも可能性がありますよね。

猪爪　だからそういう生活に密着したソフトが出てきてほしいと思うんですよ。私なんか、パソコンはもう完全に生活の一部みたいになっちゃってて、なくては困るっていうところがありますね。

篠原　私は、パソコンというのは今までにない新しいものだというところが面白くてしかたないんですね。とにかく10年前までは何千万もしたものが、今は手に入るようになった。それがすごく魅力的なものであるということをみんなに知ってもらいたいと思うんです。私は去年、地方自治体の仕事で、徳島のシビックセンター(パソコンセンター)に置くパソコンのプログラム作りをやったんです。そのシビックセンターでは、六カ月たった今でも、パソコンを触わりたいっていう人でいっぱいなんです。毎日来る人やそこでコーヒーの出前をとりながらパソコンを使っている人もいるんですよ。パソコンが本当に面白いものではないんだったら、六カ月たった今でも人がいっぱいということはないと思うんです。だからパソコンというのはやっぱり人に何かを与えているんだと思いますね。

猪爪恵理さん

日本石油、オペレーター
関東学院女子短期大学卒業後、日本石油に入社。現在オペレーションの仕事に携わっている。「MSXマガジン」の愛読者のひとり。

MSXを購入して二ヵ月。初めて作ったプログラムは「おえかきクン」

猪爪恵理さん

会社に入って始めて出会ったコンピュータ。その面白さにビックリして、思わずMSXを購入。その後、BASICの勉強をすること二ヵ月。アレコレ悩み、そして楽しみながら作ったプログラムが『おえかきクン』という猪爪さん。現在日本石油でオペレータをやっている22歳の女性だ。

「とにかく会社に入るまで、コンピュータなんてものを見たことも触わったこともなかったんです。それがイザやってみると面白くて。MSXは友人といっしょに買ったんです。どうせ買うなら、ソフトが共通で使えるものがいいねってことで」

最初のうちはゲームばっかりやっていたという猪爪さん。

「ゲームはアクションものよりも、バックの音楽が楽しいものや、キャラクタがかわいいものが好き。見ていて画面がきれいなものがいいですね」

そんな猪爪さんが作ったのが絵を描くためのプログラム。

「MSXで絵を描けたらどんなに楽しいだろうって思ったんです。でも、BASICのことなんてゼンゼンわからなかったからもう大変」

それからはBASICの勉強をしながらのプログラム作り。

「線を描くときは線を描くためのBASICの勉強、円を描くときには円を描くためのBASICの勉強というカンジで、プログラム作りと同時進行でBASICを勉強したんですよ(笑)」

それから二ヵ月、『おえかきクン』の完成である。このプログラムはメインカーソルとサブカーソルを使って、線や円を描き、そして色を塗っていく。使用できる色は14色。これでどんな絵だって描けてしまうのだ。

この『おえかきクン』を使って猪爪さんが描いたのがミッキーマウスの絵。

「最初はなかなか上手くできなくて…。でもそこで発見したんです。サランラップに下絵を書いて、それを画面に貼りつけておき、その絵に従ってカーソルを動かしていくと上手に描けるんです」

サランラップとはいかにも女性らしいアイデア。この方法ならどんな難しい絵だって大丈夫だ。

「この『おえかきクン』のセールスポイントはコメントを入れられることなんです。自分の好きな絵を描いて、それからメッセージを入れてプリントアウトすれば、ちょっとステキな手紙になるんじゃないかしら」

今はとにかくMSXに夢中という猪爪さん。

「会社から帰ってくると、まず最初にMSXの前に向かうんです。コートも脱がずに、バッグもそこらへんにほっておいたままで。二時間くらいしてからやっと服を着かえるんですよ(笑)」

猪爪さんは今、ゲームのプログラム作りに挑戦中。

「やっぱりどうしてもキャラクタに凝っちゃうみたい。どんなキャラクタにしよう。カニにしようか、それともあまり使ってないからアヒルにしようかなんて考えて、それでまずキャラクタを描いちゃうんです。それからキャラクタの動きを考えて、ゲームの設定は一番最後(笑)」

ゲームを作ったら、彼氏といっしょに遊ぶのかな。

「いえ、今はMSXが恋人です」

という猪爪さん。どんなゲームができるのか楽しみだ。

▶『おえかきクン』の説明画面

◀メインカーソルとサブカーソルで絵を描いていく

『おえかきクン』で描いたミッキーマウスの絵

掃除苦手の女性が作った「お掃除プログラム」。その効果はバツグン

現代情報研究所所長 **篠原滋子**さん

「私はもともと掃除がヘタだったんです。それに加えて仕事が忙しい。休みの日が来たら掃除をしようと思うんですけど、いつまでたっても暇な日なんて来ないんですね」

きれいな家に住むのが長年の夢だったという篠原さん。そんな篠原さんが作ったのが『お掃除プログラム』である。

「今までのような生活をしながら家がきれいになっていく方法はないものかと考えていたんです。ちょうどコンピュータの仕事を始めた頃で、それでコンピュータを使ってどうにかできないものかと思ったんです」

けれども掃除というのは、お金の管理などと違って形のないものである。

「はたして掃除というものがプログラムにのるのかどうかというのは最初疑問でした。半分無理だと思っていたんですよ」

それでもあきらめられずに考え続けた結果、篠原さんは掃除にもルールがあることに気がついた。

「掃除をしてからほこりがたまるまでには一定の間隔があることがわかったんです。その間隔というのは、部屋によっても違うし、家具によっても違うんです。それに気づいたとき、これはコンピュータでできるって思いました」

それからは『お掃除プログラム』を作るための実験作業。タイマーをかけて、風呂の掃除には何分かかるか、トイレの掃除は、応接間は、と家の掃除箇所を19種類に分けて、その掃除の所要時間をはかっていく。その一覧表を作るのに一カ月。そしてそれをプログラムにするのに一カ月。合計二カ月かかって『お掃除プログラム』は完成した。

「この『お掃除プログラム』の特徴は、掃除の内容によって項目が分かれているところなんです。つまり、部屋単位で掃除をしていくのではなくて、ほこりはらいならほこりはらいだけをやっていくというシステムになっているんです」

その日に行う掃除の内容はコンピュータが決めていく。何月何日とコンピュータに入力すると、今日はどこが汚れているかということをコンピュータが判断して、その日に掃除をすべき場所と、その所要時間を教えてくれる。その項目は平日なら少ないし、休日だと多くなる。

そして『お掃除プログラム』を使い始めて半年。その効果がだんだんと表れてきた。

「最初のうちはあまり部屋もきれいにならなかったんです。それが半年くらいたってから、だんだん効果がでてきて。たぶん私自身がそのプログラムに慣れてきたからだと思います」

この篠原さんが自分の必要性にせまられて作った『お掃除プログラム』は、商品科学研究所の「ホーム・エレクトロニクス賞」を受賞。今では、このプログラムを使いたいという女性が大勢いるという。

「ないときは使いたいとは思わないけれど、実際にできてみるとみんな使ってみたいと思うんですね」

まさにコロンブスの卵のような話である。

『お掃除プログラム』の最初の画面 まず、何月何日何曜日と入力します

次に昨日やった掃除の項目を入力します

コンピュータは今日の掃除内容と、その所要時間を教えてくれます

篠原さんの著書『コンピューターに恋した女たち』

72ヵ国の国旗が美しい世界時計のプログラム、「世界の国々」

品川ゆりさん

アメリカでは裁判の過去の判例をコンピュータに記憶させておいて、その判例を必要なときに、分野別、裁判長別、検察官別に応じてひき出せるようになっている。

大学の講義の中で聞いたそんな話からコンピュータに興味を持ち、自分でプログラム作りを始めたという品川さん。現在、慶応大学法学部の4年生である。

「自分の知らないものというのはスゴイものに思えるし、そのまま知らないでいるのはシャク。それにこれから司法を目指す人間には、絶対にコンピュータが必要だと思ったんです」

そんな品川さんが作ったのは、『世界の国々』という名前の世界時計のプログラム。アジア、アフリカ、ヨーロッパ、アメリカの72ヵ国の現在の時間がいつでも好きなときに見られるというものだ。

「この『世界の国々』というプログラムを作る前に、実は『日本国憲法』というプログラムを作ったんです。これは質問形式で、憲法が表示されるというものなんですが、そのときに日本の国旗を描いたんです。そうしたら、これがとってもきれいなんですね。それでこの国旗を使ったプログラムが何か作れないかと思っていろいろ考えたんです」

そこで思いついたのが、『世界の国々』。画面にそれぞれの国の国旗と、その国の現在の時間、そして、首都、面積、人口、GNPを入れるようにしてプログラムを組んだ。

これはコンピュータの持つタイマーの機能を利用した楽しいプログラムである。

「国旗を利用して作ろうと思ったプログラムなんですが、実はその国旗を描くのが一番大変でした。日本は簡単なんですけど、インドや大韓民国なんていうのは頭が痛くなるくらい(笑)。できたと思ってRUNしてみると、色が逆になっていたりなんてことが何度もありましたね」

それでも、ひとつの国が完成したときにはとってもうれしかったという品川さん。72ヵ国の国旗を描くのは、それだけでも大変な作業のはずだ。

この『世界の国々』のプログラムは、コンピュータを勉強し始めてから三ヵ月後に完成した。実用の機能と見る楽しさを兼ね備えた、コンピュータの能力をフルに生かしたプログラムである。

品川さんの著書『私の勉強ノート』

そして品川さんは、自分と同じようにコンピュータに興味を持った人のために「私の勉強ノート」という本を書いた。

「この本は私の成長過程を綴ったものなんです。自分がわからなかったこと、悩んだことをそのまま書いてみました」

という品川さん。

『世界の国々』の中のカナダの時間

「コンピュータを使ってみて感じたのは、決してコンピュータは恐いものではないということ。つきあえばつきあうほど面白いし、いろいろな使い方ができるんだなと思いました。プログラム作りは大変ですが、とにかくまず簡単なプログラムでも、自分で作ってみることが大切だと思ってます」

今は住所録などにコンピュータを利用しているという品川さん。今度のプログラム作りはいつになるのかな。

コンピュータ・コンプレックスの女性たちへ

<コンピュータと親しい関係になるための方法>

なんだか最近ドキドキしちゃうんです。道を歩いていても電車に乗っていても、気分はソワソワ。なんとなく不安の二文字が背中におんぶしているようで、ん——、なんていったらいいのか、とにかくはがゆいカンジ。

ごはんはちゃんと食べられるんです。昼食はいつものようにたらこのスパゲッティとセロリのサラダとチョコレートケーキにコーヒー。そう、いつものとおりおいしく食べられるんです。でも、夜はときどき変な夢を見て。わけのわからない怪物が襲ってくるんです。いいえ、欲求不満なんかじゃありません。だって、そんな、ええ、そっちの方は大丈夫なんです。ですから、あの、私はいったいどうしちゃったんでしょう!?

こんな電話がかかってくる夢を最近よく見ます。電話の主は大体が女性で年齢は様々。

私は夢の中で応えます。たらこのスパゲッティとセロリのサラダはいつものとおりおいしく食べられるんですね。チョコレートケーキを一口残してしまうなんてこともありませんね、と。彼女たちは一様に応えます。はい、フォークについたチョコレートだってちゃんとなめます。少しいじきたないとは思いますが…。

ごはんがおいしく食べられる彼女たちが恋の病いにかかっているはずはありません。それでは、彼女たちの不安の原因はいったい何なのでしょう。たぶん彼女たちはコンピュータ・コンプレックスにかかっているのです。

コンピュータ・コンプレックスの女性はここ数年急激に増えてきました。それも、10代や20代前半の女性よりも、20代後半や30代、40代の女性に多いのです。

彼女たちが道を歩いていたり、電車に乗っているときに不安を感じるのは、コ

ンピュータ、あるいはコンピュータに関係した様々なものが社会に氾濫し始めてきているからです。デパートではいつしか、テレビや冷蔵庫、ステレオといっしょにコンピュータが肩を並べるようになりましたし、本屋ではマニュアル（コンピュータの仕様書）がずいぶん幅をきかせ始めました。オフィスではコンピュータが導入され、彼女たちは嫌でもそれらを使わなければなりません。女性の大部分がそうであるように、彼女たちは機械アレルギー。もちろんコンピュータは機械ですから、彼女たちはコンピュータの出現とともに、その存在に対して不安を抱くようになったのです。

　夢に出てくる怪物。それはおそらくコンピュータでしょう。実体の摑めないコンピュータというものが怪物となって姿を現わすのです。

　彼女たちはコンピュータという怪物（本当は怪物でも何でもないのです）に対して全く何の知識ももちあわせていません。ですから、自分が何に対して不安を抱いているのか、あるいは何に悩んでいるのか全くわからないままでいます。

　しかし、この不安、コンピュータ・コンプレックスは早いうちに治しておく必要があります。なぜなら、来たる21世紀に向かって生きる女性、その女性の必須条件の中には、美しさ、知性、健康、そしてコンピュータが入っているのですから。

コンピュータは怪物ではなく、女性の強い味方

「中学、高校時代はいつもクラスの優等生だったし、オフィスではマジメでよく気のつくOLだった私なのに…」という女性にかぎって、コンピュータ・コンプレックスであることが多いようです。というのも、こういう女性は自分の今まで蓄積してきた知識でコンピュータというものを捕えようとするからです。「生まれてこの方、マジメひとすじで生きてきた私にわからないことがあるなんて」、そう思っていたらコンピュータと友だちになることは不可能です。コンピュータというのは全く新しい概念による時代の産物。だから変な先入観を持って接しようとしてもダメなのです。まあ、最初は宇宙へ、E.T.にでも出会った気分でコンピュータに近づいてみたらどうかしら。でも恐がらなくてもいいんですよ。E.T.はあんなにやさしくて素敵な友だちだったでしょう。

　ところでデパートではテレビや冷蔵庫といっしょにコンピュータが売られています。そこが間違えやすい点なのですが、コンピュータは確かに電気で動くものではありますが、ある目的をもって作られたものではないのです。

　テレビには放送局からの情報の入手、つまりお料理番組やニュースやドラマ、音楽番組を見るという目的があります。冷蔵庫には食料品の保存、あなたの大好きなストロベリーアイスクリームを溶かさないでとっておくという目的があります。ところがコンピュータには何に使うという目的がありません。目的はコンピュータを買った人（ユーザー）に委ねられているのです。そこが他の電気で動く機械とは違うところです。ちょっと困ってしまいましたね。テレビや冷蔵庫なら買ってくればすぐに働いてくれるんですけど…。

　でも、こう考えてみたらどうでしょう。今までの電気で動く機械というのは、たいてい私たちの手や足などの体のある部分、あるいは、気まぐれな風や光といった自然の代わりに働いてくれるものでした。テレビは目の代わり（私たちはテレビによって今までは見られなかったものも見ることができるようになりました）、洗濯機は手の代わり、冷蔵庫は陽のあたらない北国の代わり(?)、扇風機は風の代わりというわけです。そして、もちろんコンピュータもあるものの代わりにできました。そのあるものというのは人間の頭です。

　私たちの体のある部分、手や足や目にできることはある程度決まっています。ところが頭というとちょっとひと口ではいえません。頭の使い途はいろいろありますから。そこで頭、コンピュータの使い途ということになるのですが、コンピュータにできるのは基本的に計算と記憶、そして情報の検索の三つです。あなたが一カ月に使ったお小遣い、食事代と洋服代と本代、これらの計算をコンピュータはあなたの何倍もの速さでやってくれます。そして、あなたのボーイフレンドの電話番号とお誕生日、それをコンピュータはたぶんあなたよりも早く記憶し、そしてそれを忘れてしまうことがなく、さらにそれらをいつでも数秒のうちに思い出してくれます。

　コンピュータにできるのはこの三つ。あなたがもし、SF小説に出てくるような人間社会を支配してしまうコンピュータを想像していたのなら、この話を聞いて、ちょっと安心して、そしてちょっとガッカリしたのではないでしょうか。でも、どうですか。コンピュータがなんだかフツーのものに思えてきたでしょう。そして、コンピュータにできることは、計算と記憶と情報の検索の三つといいましたが、この三つはあなたがある目的を持ったとき、たとえば面倒臭い家計簿の

計算などをしたいとき（三角関係の恋の答えなんていうのはダメですヨ）、膨大な量の情報を留めておきたいとき、そう、さっきいったようなボーイフレンドの電話番号と誕生日などを忘れないようにしておきたいとき、そしてその情報を必要なときにすばやく手に入れたいとき、あなたのとっても強い味方になることを覚えておいて下さい。

コンピュータの中は素敵な宝石箱

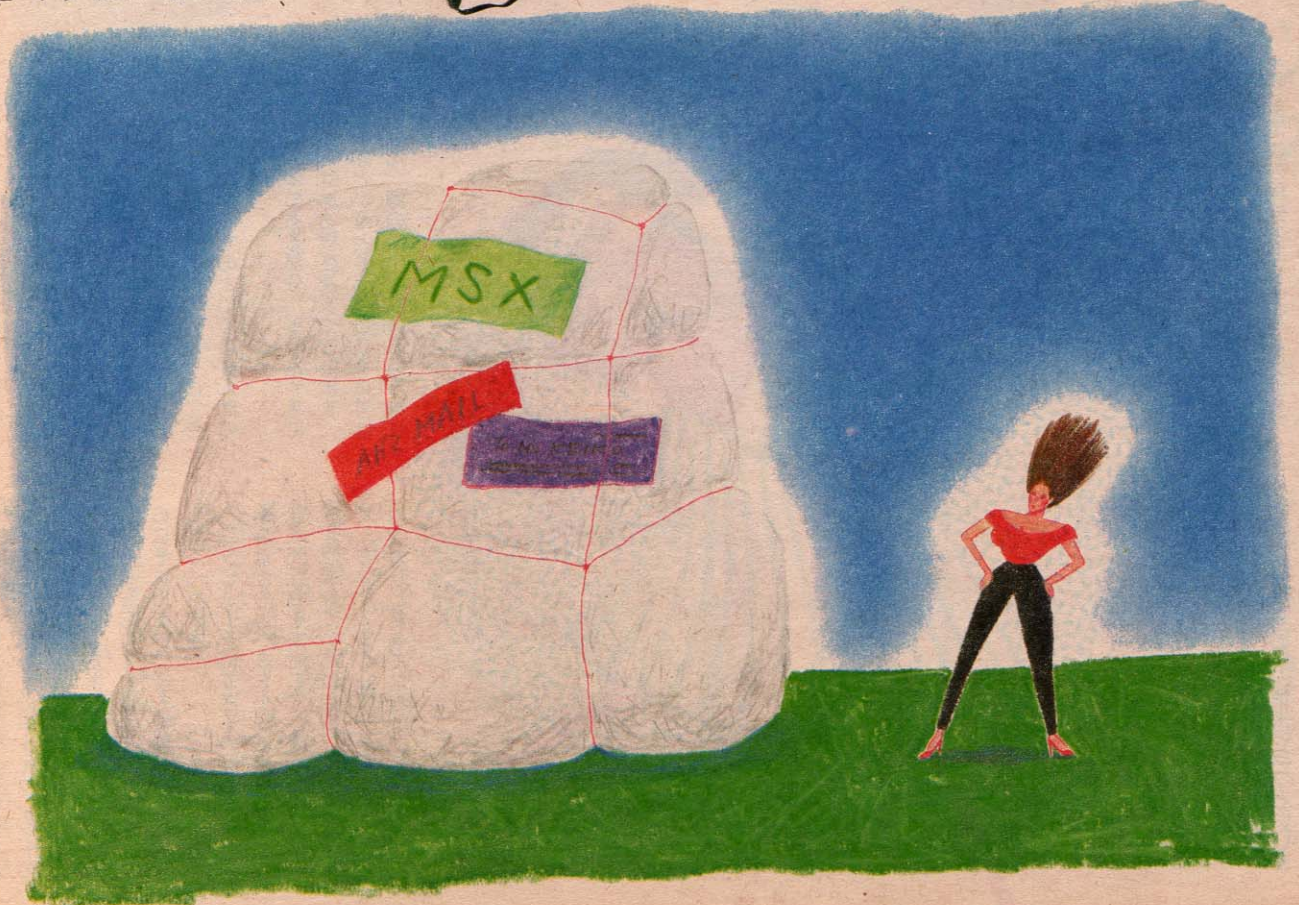
コンピュータには何ができるか、ということがわかったところで、今度はちょっとコンピュータの中をのぞいてみることにしましょうか。といっても、実は今までひと口にコンピュータといってきましたが、コンピュータにも大型コンピュータ、オフィスコンピュータ、パーソナルコンピュータといろいろあるので、ここではパーソナルコンピュータについて話をすることにします。

パーソナルコンピュータというのは、その名のとおり個人のための、あなたのためのコンピュータです。よく略されてパソコンと呼ばれるので、ここでもパソコンと呼ぶことにします。

パソコンは私たちがデパートなどでよく見るアレです。デパートではキーボードとディスプレイがいっしょになって置かれています。キーボードというのは、あのタイプライターに似たアルファベットなどの文字が載っている箱のことで、ディスプレイというのは、テレビと同じ画面を映し出す装置です。そして実はこのキーボードの中にコンピュータは入っているのです。

キーボードの中をのぞいてみると、薄い小さな板がいっぱい入っています。まるで『ガリバー旅行記』に出てくる小人の国の街工場のようにも思えますし、きっとコンピュータ好きの人だったら宝石箱のように見えるのではないでしょうか。

キーボードの中は小人の国の街工場!?

この薄い小さな板、これがLSIと呼ばれるコンピュータの正体です。そしてこの街工場のようなコンピュータの中は、それぞれの役割りに従っていくつかの部屋に分かれています。そのひとつはCPUと呼ばれる中央処理装置です。CPUはコンピュータの装置全体をコントロールしながら、あなたの出した命令を忠実に実行します。また、RAM（Random Access Memory）とROM（Read Only Memory）と呼ばれる二つの部屋をコンピ

ユータは持っていて、これは記憶装置と呼ばれています。RAMは状況に応じてあなたの命令を覚えてくれたり消したりしてくれます。一方ROMにはパソコンの基本的な命令が入っていて、これは消えることもない代わりに、あなたの命令を覚えてくれることもありません。

このCPUとRAMとROMでコンピュータはあなたの命令を実行してくれるわけですが、ではあんなに小さなLSIはどうやってあなたの命令を理解しているのでしょう。実はコンピュータは0と1という二つの数字ですべての命令を理解しているのです。えっ、0と1だけで、とあなたがビックリするのはムリないと思いますが、ここで小学校のときに習った二進法を思い出してみてください。0と1（無いか有るか）の二つの数字の組み合わせて数をかぞえる二進法では、実に簡単明瞭に多くの数をかぞえることができました。コンピュータはこの二進法、0と1（電流が流れていないか、いるか）によってあなたの命令を区別し、理解しているのです。この0か1かという情報の最小単位はビットと呼びます。そして8ビット（2の8乗、256とおりの区別ができます）をひとまとめにして1バイトと呼ぶわけですが、私たちのまわりのパソコンは、16Kバイト、32Kバイト、64Kバイトとなっていますので、ずいぶんたくさんの情報を処理できるわけです。この16Kバイト、32Kバイト、64Kバイトなどは RAM容量と呼ばれていて、つまりRAM容量は大きいほど処理できる情報の量も多くなるということになります。それにしても、0と1ですべてを処理するコンピュータ、一見、何も知らない子供のようにも思えますが、ちょっとスゴイ頭脳の持ち主だと思いませんか。

ハードウェアとソフトウェアは二人でひとつ

コンピュータのしくみがわかってしまったあなた。もうコンピュータが恐いなんて思わないでしょう。あとは実際にトライしてみるのみです。そこで、今度はパソコンを使うために必要な道具（これではパソコンがかわいそうかしら）について説明することにします。

先程、キーボードとディスプレイについてはちょっと話しましたが、キーボードは入力装置、ディスプレイは出力装置と呼ばれていることを覚えてください。入力装置というのはあなたがパソコンに命令を与えるための道具、そして出力装置はあなたがパソコンに与えた命令の結果を表示してくれる装置です。

この他にパソコンを使うときにはデータレコーダやプリンタなどが必要になってきます。データレコーダというのはカセットデッキと同じようなもので、外部記憶装置と呼ばれ、あなたがパソコンにさせた仕事を覚えさせて保存しておくための道具。そしてプリンタはディスプレイと同じ出力装置で、あなたのパソコンにさせた仕事を紙に印刷してくれる道具です。これらをそれぞれつなげて電源を入れれば、パソコンはいつでもあなたの仕事をしてくれる、もうひとつのあなたの頭脳となります。

ところで、このキーボードやディスプレイなどは一般的にハードウェアと呼ばれています。ハードウェアとは仕事をしてくれる機械のことです。そしてそのハードウェアに仕事をさせるものとしてソフトウェアがあります。ハードウェアとソフトウェアは切っても切れない間柄。

とにかく二人が揃ってやっと一人前になるというわけなんです。

ハードウェアとソフトウェアの定義はなかなか難しいもの。さっきはキーボードやディスプレイをハードウェアと呼ぶといいましたが、ハードウェアとはなにもコンピュータに限って使われる言葉ではないのです。たとえばあなたが毎日お料理をするときに使う包丁やおなべなど、これはハードウェアです。それから冷蔵庫、テレビ、ステレオ、ラジオ、これもみんなハードウェアです。もっと簡単な例を出してみましょうか。あなたは毎朝お化粧をするはずです。その場合はあなたの顔とお化粧品、ファンデーションや口紅やアイシャドー、これらがハードウェアとなり、そしてあなたのお化粧をするという行為自体がソフトウェアということになります。どうですか、ちょっとはおわかりいただけたでしょうか。ハードウェアとソフトウェアは二つでひとつ。どちらが欠けても仕事は成立しません。二人は深い愛情関係で結ばれているという、なんともうらやましい話なのです。

ここでもう一度パソコンに話をもどしましょう。パソコンの場合はソフトウェアはあなた自身である場合と、テープになって売っている場合があります。あなた自身がソフトウェアというのは、あなたが自分でパソコンにプログラム（次で説明します）を打ち込むとき。そしてテープになっているソフトウェアというのは、テープの中にパソコンに仕事をさせるための命令が入っているもので、今一番ポピュラーで人気があるのはゲームのソフトウェアといえます。このゲームのソフトウェアは誰もがパソコンに親しむための一番の早道といえますが、パソコンの利用法のごく一部でしかないとも思われます。

パソコンにはパソコン語で話しかけてあげたい

キーボードもディスプレイもデータレコーダも揃いました。さあ、あなたはパソコンにどんな仕事をさせますか。ボーイフレンドの住所録をつくりたい？　もちろんできます。ピカソになった気分でコンピュータグラフィックスを描きたい？　はいはい、それも大丈夫。プログラムさえ作ればね。えっ、プログラムって何？そう、その話をこれからするのです。

パソコンは確かに頭のいいあなたの友人、もうひとつの頭脳。でもあまりにも融通がきかないので困ってしまいます。あなたがパソコンに仕事をさせようと思って、パソコンに向かって「ねえ、ほらこんなふうにやってよ。わかるでしょう。私の考えてること」などといくら言ってもダメ。パソコンはあなたの恋人のように考えていることを以心伝心でわかってくれたりはしません。

パソコンに仕事をさせるには、その仕事の順序をていねいに教えてやらなければなりません。その仕事の手順を表したものがプログラムです。プログラムを作るにはちょっとした知識が必要になってきます。知識といってもパソコン用の言葉さえ覚えてしまえばいいわけですが、実はコンピュータ・コンプレックスの女性のほとんどは、プログラムを作るための様々なパソコン語（ＢＡＳＩＣ）に悩まされているのです。

ここでもう一度思い出して下さい。パソコンは確かにあなたの親しい友人となり得ますが、その体は機械であるということを。だからパソコンに仕事をさせるためには人間の言葉で命令してもダメだということです。

あなたはアメリカ人と話をするときは英語を使うでしょう。フランス人と話すときはフランス語で喋るはずです。それと同じことで、あなたにとってパソコンは異邦人。パソコンと対話するにはパソコン語が必要になってくるのです。

このパソコン語にもフォートラン、コボルなどいろいろなものがあります。こ

れはコンピュータの種類によって言葉も少しずつ異なるためですが、今一番ポピュラーなのはＢＡＳＩＣと呼ばれる言語です。ＢＡＳＩＣとはBiginner's Allpurpose Simbolic Instruction Code の略で、初心者向きの言語といえます。

このＢＡＳＩＣの勉強はあなたが自分でマニュアルを見てやらなければならないこと。でも、それだって、「ＢＡＳＩＣの勉強だ！」なんて気張らなくてもいいんですよ。パソコンのしくみがわかったあなた、ＢＡＳＩＣはただのパソコンに命令を下すための言葉ということがわかったあなただったら、もう恐がることはないはずです。

We Like Computer We Love MSX

最後にパソコンのことが理解できたあなたに捧げたいのがＭＳＸです。ＭＳＸ、ちょっとカワイイ名前でしょう。まだ、生まれて一年にもならない赤ちゃんですが、その生い立ちを紹介したいと思います。

ＭＳＸが誕生する前まで、パソコンは種類によって少しずつ使い方が異なっていました。使い方が異なっていたというのは、そのパソコンに命令を与えるためのパソコン言語が、パソコンの種類によって違っていたということです。

これはパソコンユーザーにとって、とっても不便なことでした。なぜなら、友だちからソフトを借りてきて、自分のパソコンで使ってみようとしたら、パソコンの機種が違うためにプログラムが動かないとか、お店でほしいソフトを見つけたのに、別のパソコン用ソフトだったなんていうことがたびたびあったからです。「コミュニケーションのないパソコンなんて…」。きっと今までのパソコンユーザーたちは心の中でそうつぶやいていたにちがいありません。

そこに登場したのがＭＳＸです。ＭＳＸのマークをつけた12社のメーカーから生まれたパソコンたちは、みんな兄弟。同じ仕様で作られているので、ＭＳＸのマークが入ったソフトならどのメーカーのＭＳＸパソコンでも使えるし、友だちが作ったプログラムを借りてきて走らせることだって可能なのです。

もちろん兄弟といったって、各メーカーのＭＳＸたちの顔はいろいろ。それぞれ個性があって楽しい仲間たちばかりです。

それではここでＭＳＸの横顔をちょっと紹介してみましょうか。まずＭＳＸに命令を与えるための言葉はＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ。ＲＡＭ容量は16Ｋバイトから64Ｋバイトまでいろいろあります。キーボードにはアルファベットの他にカナも表示してあり、ワープロとしても使えます。なによりも値段が安いというのがうれしいところですが、それよりももっとスゴイのは、今までのパソコンはテープのソフトしか使えなかったのですが、ＭＳＸはＲＯＭカートリッジと呼ばれるカセットテープと同じ大きさのものをスロットに差し込めば、ゲームでもなんでもすぐに楽しめるということです。(テープの場合は、テープの中のプログラムを呼び出すのに時間がかかりました)。

さらにＭＳＸはステレオとつないだり、ビデオとつないだり、ミュージックキーボードとつないだりということができるので、音楽性もたっぷり。こんなこと今までのパソコンでは考えられなかったことなんです。

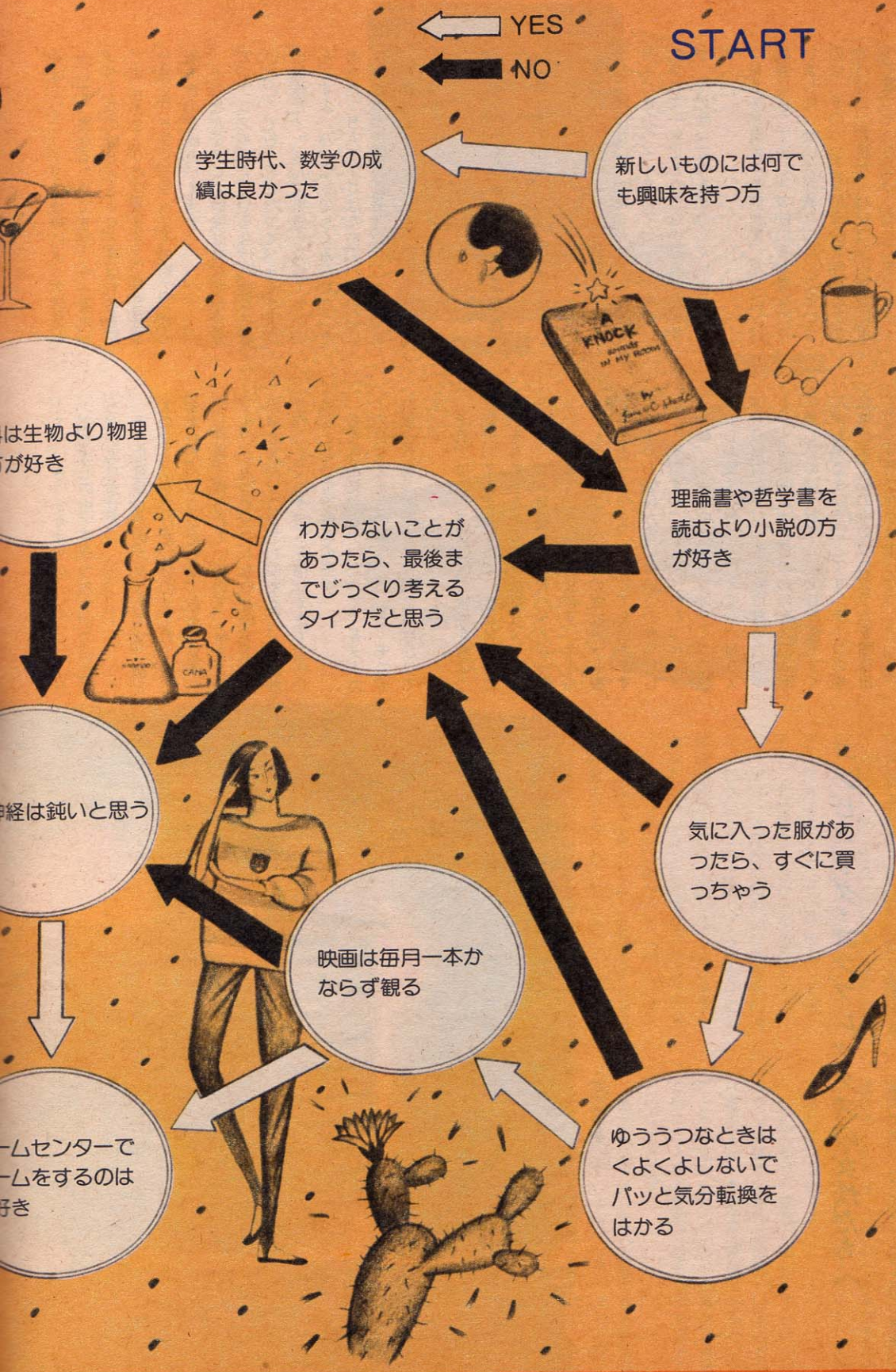
こんなに何から何までいたれりつくせりのＭＳＸ。おもいきって、おつきあいしてみてはどうでしょう。

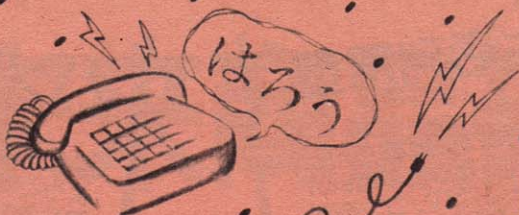
コンピュータ・コンプレックスの女性たちへ

コンピュータ・コンプレックスのあなた。どうですか、ここまで読み進んできて、もうコンピュータが恐いなんて思わなくなったのではないでしょうか。あなたはもうコンピュータとお友だちになりたいと思いはじめているはず。

コンピュータはあなたのやさしい友人、強い味方(ナイト)。あなたが命令したことを、コンピュータはいつでも間違いなく実行してくれます。また、プログラムの話もしましたが、コンピュータとのつきあい方は、プログラムを組むことだけではありません。ソフトを買ってきてゲームをすることも、彼へのラブレターを書くことも、音楽やグラフィックスを楽しむこともコンピュータとのつきあい方のひとつ。あなたはあなたにあったコンピュータとのつぎあい方を見つけて、21世紀に向かって生きるイイ女になってほしいと思います。

タイプ別パソコンとのつきあい方

女性とパソコンの相性学

パソコンとのつきあい方は、その人の性格によっていろいろある。パソコンを職業にしたらいい人、家庭の中で使っていったらいい人、趣味的に使った方がいい人。さて、あなたはどのタイプになるのかな。

A パソコン職業利用型
B パソコン生活利用型
C パソコン趣味利用型
D パソコン遊び利用型
はろう
お酒は外へ飲みに行くより、家でひとりで飲む方が好き
結婚しても仕事は続けていきたい
結婚はお見合いより恋愛と決めている
料理、洗濯、掃除など家事の仕事は好き
人の嫌がる仕事も進んでやる
将来は芸術の分野で仕事をしたい
服の色やデザインにはうるさい方
反

パソコン生活利用型

お料理は得意だし、掃除や洗濯はきちんとやるというあなたは、結婚したらきっといいお嫁さんになるはず。そこでパソコンの利用法ですが、家計簿やカロリー計算などに使ったらどうでしょう。計算はパソコンの大得意とするところ。今まで紙で計算していたものをパソコンでやらせるようにしたら、ずっと生活は便利になるはず。あなたの生活もグッと幅が広がるし、パソコンを使いこなせるお母さんなんて、ちょっとステキだと思いませんか。考えることが得意なあなただったら、自分でプログラムを作ってもいいでしょう。

パソコン職業利用型

あなたは物事を論理的に考えるタイプ。ちょっと神経質なところが気になりますが、理性的であるというのがあなたの長所。そんなあなたはプログラマになれる素質が十分。物事を順序だてて考えるということが、プログラマにとっては一番必要なことなのです。今、パソコンのプログラム作りを職業にしている女性は年々増えてきています。女性は神経もこまやかだし、家庭内のこともよくわかっているので、女性の作るプログラムは非常に定評があります。あなたも女性という特性を生かして、素敵なプログラムを作ってください。

パソコン遊び利用型

難しいことを考えるのは嫌い。面倒臭いこともやりたくない。とにかく楽しいことが好き、というあなた。パソコンを使うことにはまったく抵抗はないけれど、でもゴチャゴチャ頭を使うことはしたくないと考えているのだったら、とりあえずゲームで遊んでみることをおすすめします。パソコンのゲームソフトは今一番多く出ています。その種類も、アクションもの、シミュレーションもの、アドベンチャーものといろいろいっぱい。あなたが夢中になれるゲームもきっとあるはず。ゲームは男のコの遊びヨなんていわずに、ボーイフレンドを誘って、二人でパソコンゲームを楽しんでみましょう。

パソコン趣味利用型

感覚的で豊かな感性の持ち主であるあなたは、物事を論理的に考えていくより、直感で行動することの方が多いはず。将来の職業も自分の感性を生かせる芸術の分野に進みたいと考えているのだったら、たぶんパソコンにはまだあまり興味がないのではないでしょうか。そんなあなたに知ってもらいたいのはパソコンのグラフィックスと音楽機能です。パソコンはなにもプログラムを組むためだけの機械ではありません。絵を描いたり音楽を楽しんだりすることもできるのです。難しいことは考えず、とにかく趣味のひとつとしてパソコンとおつきあいしていくことをあなたにはおすすめします。

MSX未来商品研究室

イラスト●田中精美　構成●スタジオハード

筆記用具の巻 ■紙と鉛筆はなくなるの!?

協力
●沖電気工業株式会社
●カシオ計算機株式会社

学生が講義のノートをとる。ビジネスマンが会議のメモをとる。はたまた芸術家が、ふと浮かんだイメージを書きつける……。ヒトはそれぞれ自分に必要な情報を選択し、記録する作業を繰り返している。
時折わずらわしくなるこの作業は、この先もっと簡単で快適なものになってくれるのだろうか？

アナログウォッチのフロントガラスに指で書けば、8桁計算ができちゃう「カシオ　ジェナス　リードセンサー」。

キミは一日に、どの位ものを書くかな？　キミが学生ならば、講義のノートをとるだろうし、彼女との待ち合わせ時間を、メモ帳に書くことだってあるはずだ。学園紙などを作っているヒトだったら、街角で目に止まった面白い出来事や、新しい記事のアイデアを書きとめることもあるかもしれない。

ヒトは、"書く"という作業によって、必要な事柄を記録し、その記録をもとに、さらに新しい文化を築いて来た。

ホワイトボードに書いた図形や文字が、そのままＡ４判にコピーされる「オキ　コピーボード　かわら版」。

また、書くことには、書いた内容がより深く頭に入る、という機能もある。学生が、板書されたものを、そっくりそのままノートにコピーすることは、「記録」することと同時に「記憶」する、というメリットもあるのだ。

しかし、どれだけ早く新しいアイデアを出すか、ということが勝敗を決する社会で、多くの人間が同じ内容を書き移すということは、エネルギーの浪費に他ならない。

ブレーンストーミングなどでは、その会議の内容を記憶することよりも、その場のトピックに集中することの方がずっと重要なのだ。

議事録はおまかせ！ノートとりとはもうお別れだ

会議の記録は正確に残し、しかも出席者はミーティングに集中できる。これは、会議の理想的な形だが、それを実現したのが、沖電気のコピーボード「かわら版」である。

ホワイトボードに書かれたものを、Ａ４判サイズに縮小コピー。会議やレクチャーの最中に、必死になって記録をとる、という涙ぐましい作業は、これで解消、というわけだ。掲示板がわりに使うこともできる。

ペン不要！指１本で文字が入力される

メモ、といえばペンと手帳がまっ先に頭に浮かぶ。だがカシオ計算機の『カシオ　データバンク電卓　ＰＦ－8000』は、ペン不要のメモ帳だ。

指で文字を書くだけで、数字や英文字が入力される。電話番号をちょっとメモしたいときなどに便利だ。

この"フィンガー入力"という離れ技を可能にしたのは、手書き文字認識アーキテクチャーＦＴＲＳ（ＦＩＮＧＥＲ　ＴＲＡＣＥ　ＲＥＣＯＧＮＩＴＩＯＮ　ＳＹＳＴＥＭ）の開発。シートキーボードを指でなぞれば、入力が完了だ。

その機能を搭載した腕時計も、同じカシオから発売されている。『カシオ　ジェナス　リードセンサーシリーズ』は、アナログウォッチのフロントガラス面に指で文字を書くだけで、キー入力がなされ、計算ができる。

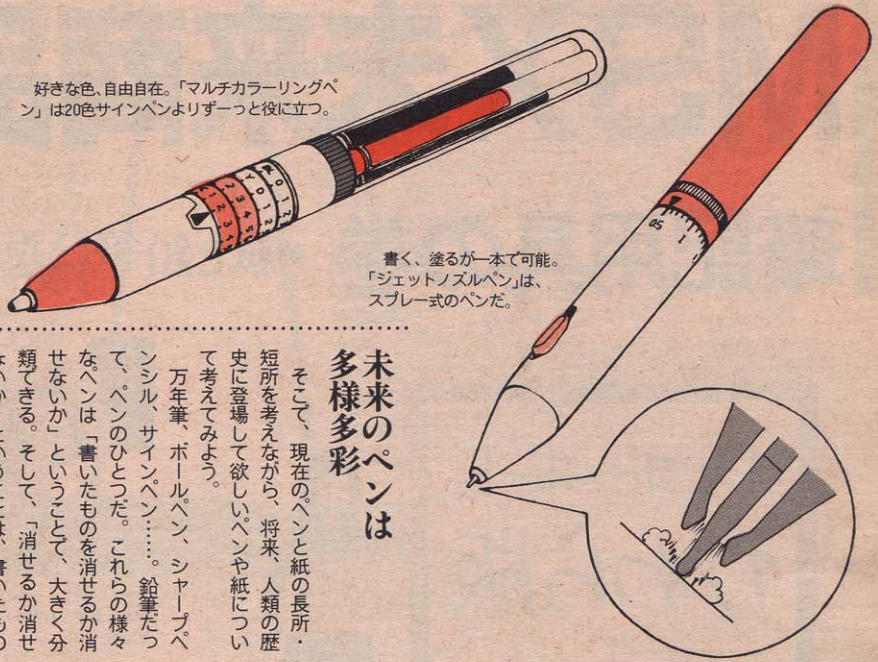
メモ程度のものについては、もう文字を書くという作業は、必要ない

今やオフィスの必需品、ワードプロセッサ。

「カシオ　データバンク電卓ＰＦ－8000」は、指で書くだけで計算・メモができる手書き文字入力機能を備えている。

と言える。長い文章にしても、ＯＡの花形・ワードプロセッサを使えば、キーボードをたたくだけで、手紙も書類も作成できる。

こうなると、文字を表わすのにペンが必要な時代は終わってしまったかのように思える。しかし、一般の人間にとって、自分の手で物を書くという作業は、そう簡単にはなくならないはずだ。

事実、ワープロやフィンガー入力機能を備えた機器が開発されている一方で、ペンと紙は用途に合わせて多様化し、使いやすさを追求しつつある。

好きな色、自由自在。「マルチカラーリングペン」は20色サインペンよりずーっと役に立つ。

書く、塗るが一本で可能。「ジェットノズルペン」は、スプレー式のペンだ。

未来のペンは多様多彩

そこで、現在のペンと紙の長所・短所を考えながら、将来、人類の歴史に登場して欲しいペンや紙について考えてみよう。

万年筆、ボールペン、シャープペンシル、サインペン……。鉛筆だって、ペンのひとつだ。これらの様々なペンは「書いたものを消せるか消せないか」ということで、大きく分類できる。そして、「消せるか消せないか」ということは、書いたものの保存性とウラハラなのだ。

万年筆、ボールペンといった液状のインクを使用するものは、インクが紙に浸み込むから、書いたものは容易には消えない。だから、証書などには、この種のペンを使うことが義務づけられている。

しかし、「消えない」という保存性は、ワープロとプリンタの導入によって、ほとんど解決済みだから、今後ペンが発達していく方向は、鉛筆に代表される〝書きやすさ〟となるはずだ。

文字を書くときに、人が紙に加える強さ——筆圧——は、十人十色だ。鉛筆はこの筆圧の差を、芯のやわらかさにバラエティを持たせることである程度克服してきた。多少強い力を加えても芯が折れない点は、シャープペンシルにはマネができない。人間の手に、いちばんフィットするペンは、おそらく鉛筆だろう。

ただ、鉛筆には、いちいち芯を削らなくてはならない、というわずらわしさがある。そこで、未来商品研究室が考えついたのは、リキッド状のインクが、ペン先の部分で空気に触れると凝固して、鉛芯になる「リキッド鉛筆」。これなら、せっかく考えついたアイデアを、芯削りのはずみに忘れてしまうなどという悲しい事態がなくなるはずだ。

逆に、インク漏れが気になる万年筆、ボールペンには、「ソリッド・インク・ペン」が取って代わるだろう。

固体化したインクが、熱や電気で溶解して、ペン先に送り出されるというのが、このペンのシステム。ペン先を握る指から伝わる熱で、インクを溶かしてもいいし、超小型の電池を使って、熱を発生させてもよい。

ちょっとコピーが欲しいとき、光さえあればどこでもOKの「インスタントコピーペーパー」

インクを霧状にして吹きつけ、絵を描くエアブラシから開発したのが「ジェットノズルペン」。先端のセンサーが紙との接触を感知して、微細なノズルからインクを適量ずつ噴出させる。調節つまみで線の幅が自由に変えられる。

書くだけでなくスプレーモードにすれば、スプレーのように紙から離して広い範囲を塗ることもできる。

ところで、ペンには〝色〟という要素がある。現在でも10色ボールペンなどが売り出されているが、軸の部分が太く使いにくい。ごく当り前の太さのペン一本で使える色は、今のところ、せいぜい4色までである。

だが、カラー印刷のシステムをペンに取り入れれば、この色の問題もクリアできてしまうのだ。カラー印刷は、赤・黄・青・黒の4色の配合で行われる。

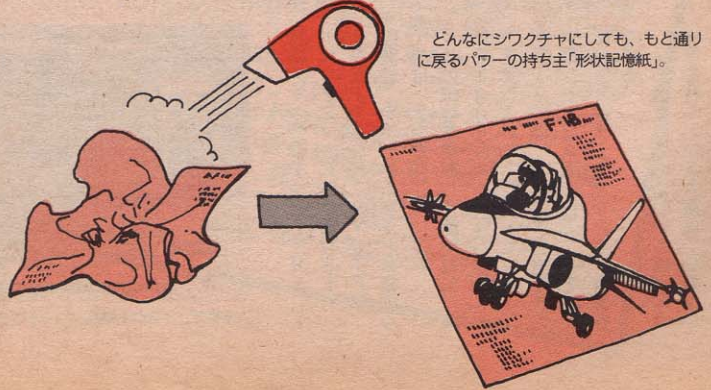
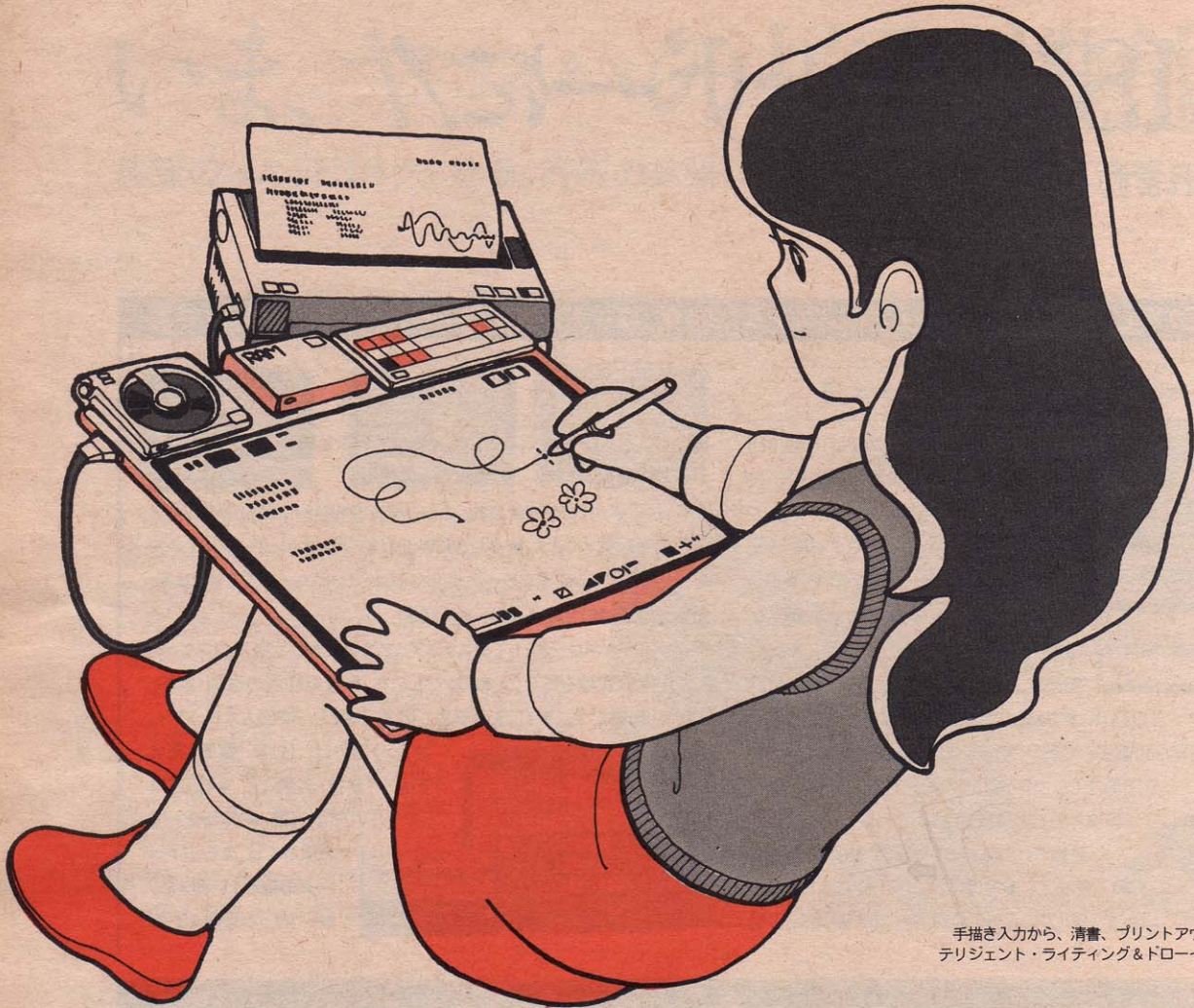
この4色を分離させて、一本のペンの軸に閉じ込める。ペンの表面にカラーチャートをつけ、キーを好きな色に合わせると、ペン軸内でその色が配合される。これで、どんな色でも、一本のペンで表現できる。名付けて「マルチ・カラーリングペン」。

紙と呼ぶにはもったいない新時代ペーパー

紙にも、ペンに負けない可能性がある。まず紹介したいのが「インスタントコピーペーパー」。今のところコピーは、コピー機ナシではできないが、感光紙の原理を応用したインスタントコピーペーパーなら、日光か蛍光灯の光があればOK！

黒い袋から取り出した、透明なフィルムを、複写したい図形や文字の

細密画などを描くのに便利な「ミニチュアペーパー」。タテヨコが、正確に縮小する。

どんなにシワクチャにしても、もと通りに戻るパワーの持ち主「形状記憶紙」。

手描き入力から、清書、プリントアウトもこなす「インテリジェント・ライティング＆ドローイング・ボード」。

上に乗せる。ピッタリと密着させた状態で光に当てれば、待つこと数分で、フィルム上に文字部分が黒くなって転写される。一定の濃さ以上に黒くなることはなく、完全に文字や図形が定着される。外出先などで、急にコピーが必要になった時、わざわざコピー屋サンに駆け込む必要はなくなるのだ。

いったんきれいに書いた紙を、まちがってクシャクシャに丸めてしまって、くやしい思いをした人も「形状気憶ペーパー」があれば大丈夫。しわや折れ目が入っても、ドライヤーで温めてやれば、もと通り。

イラストや図表を、実際に掲載するよりも、やや大きめのサイズで描いておき、印刷の工程で縮小し、印刷されたものをより緻密にする、という方法は、本作りの現場では、ごく普通のことだ。大きめに描くことで、細かい部分がていねいに描き込める。

熱、化学、あるいは電気的な処理で、タテヨコが正確に縮小する紙があれば、ことさら便利だ。縮小コピーでは、線の太さなどに誤差が生じるが、オリジナル自体が、正確に縮むのだから言うことはない。その名は「ミニチュアペーパー」。

さてさて、筆記用具と電子機器が結びついた究極形が「インテリジェント・ライティング＆ドローイング・ボード」。

見た目は携帯用の画板、実はコンピュータを内蔵したデジタイザとディスプレイだ。入力した線や文字をそのまま、ペン先の画面上に表示するので、まるで紙に書いているのと同じなわけだ。ライトペンとCRTディスプレイと同じ原理だが、光る画面でなく反射光で見るので、目に負担がかからない。さらに、厚みがないので、机の上でノートに書くように、手軽に使える。

紙と違って手書き文字認識機能があるので、雑に書いた文字も清書ボタンを押せば、ワープロさながらにきれいな文字に直してしまう。図形の拡大・縮小・移動・回転も思いのまま。もちろん書いた画面を付属のメモリーパックで記憶、プリンタをつないでハードコピーにすることもできる。

そしていつか ペンと紙は なくなる……のか!?

ちょっと昔には、ほとんど不可能と思われていた漢字ワープロや、書き文字入力は、いまやどこのオフィスでも不思議なことではなくなった。

ペンも紙も使わずに、情報を文字として記録することはもう当り前のことなのだ。

では、人間が手で文字を書く、という作業はいずれ消え去ってしまうものなのだろうか。〝書く〟ということは、たしかに物事を記録するための作業である。

しかし、それはAの内容をBへと単純にひき写すということではない。

実際に自分の手でペンを持ち、自分の文字で物を書く、自分のタッチでイラストを描く、という体の動きは、人間の脳に刺激を与える。

その刺激が、イメージを広げたり新しい発想を生んだりするのだ。グルグルと意味のない線を書きつらねながら、考え事をするという経験はキミにもあるだろう。

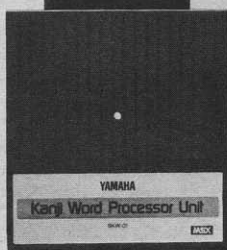
自らの手を用いて、何かを表現するということは、決して単純作業ではない。体の動きと精神が同調して何かを創り出す。ワープロや手帳のメモリー機能がいかに発達しても、人間が手を持つ動物であり、新しいものを生みだそうとする存在である限り、〝書く〟という動作は決してなくならないだろう。

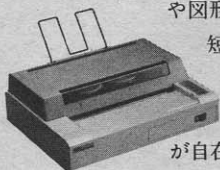
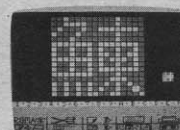
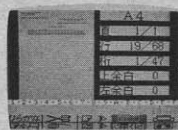
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。 MSX

全MSXユーザーに！

お使いになれます。

MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

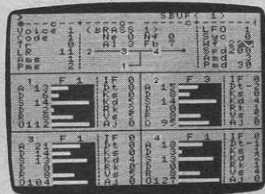
システムの中核は漢字ワープロユニット

■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800

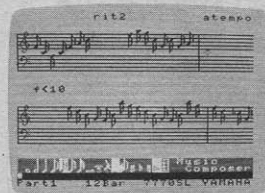
MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの

PN-01 ¥89,800

高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェイス装備のため、プリンタインターフェイスのないコンピュータでも使えます。

●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800

漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他に※データメモリカートリッジも使えます。

お楽しみください。

●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800

SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。

●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。

全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェイスです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に変えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合せてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。

■スロットについてのご注意：▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合せて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロット必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。
●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。

■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XH係まで

YAMAHA

いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが〝かけ橋〟となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ（UCN-01）の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。

ユニットコネクタ　UCN-01　￥7,800

MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

■FMサウンドシンセサイザユニット（SFG-01）￥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクォリティの高い音が生まれます。〝電子的〟な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるディジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます（うち2つは音声合成用）。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。

▶専用ミュージックキーボード（別売）を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能（自動演奏）等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ（RAM）に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

YK-01 ￥17,800　YK-10 ￥29,800

ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

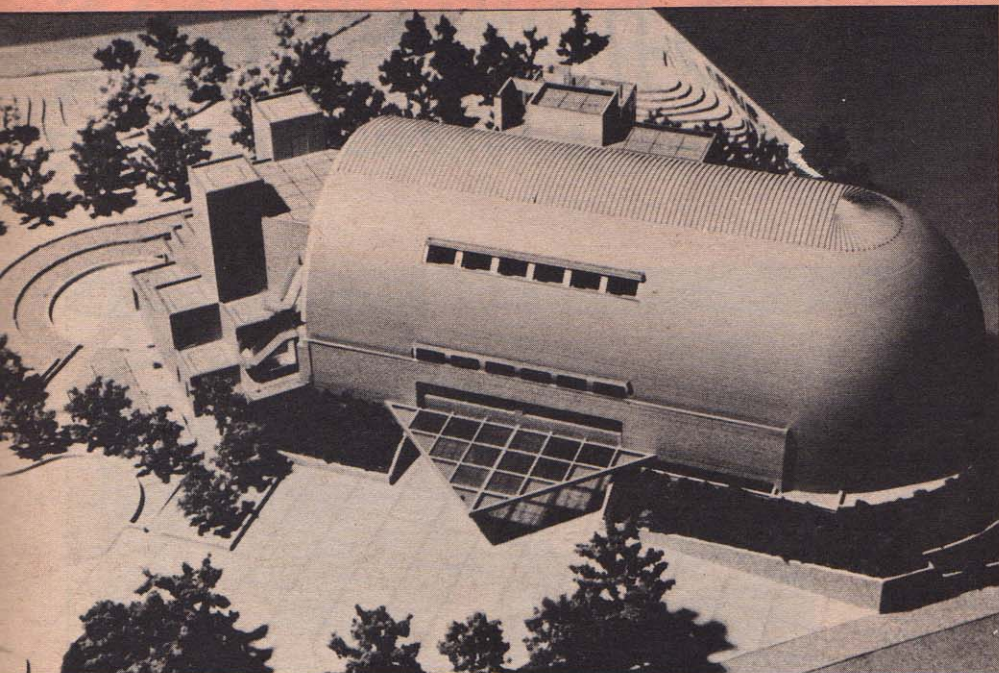
●FMミュージックマクロ（YRM-11）￥7,800（RAM32KB必要）

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データはデータメモリカートリッジ※に記録することが可能。

※データメモリカートリッジ（UDC-01）￥9,800

横浜こども科学館がいよいよオープン

五月五日の子供の日、横浜市洋光台に、高さ20mの巨大な宇宙船が降りて来た!!
――こんなニュースが、もうそろそろ、MSXファンの皆の耳にも届いているかも知れない。
巨大宇宙船の名前は「横浜こども科学館」。横浜市が五二億円をかけて建設した、巨大な科学の館だ。いまにも、宇宙に向けて飛び立ちそうなこの科学館には、いながらにして宇宙体験が出来る、スリリングな設備が盛り沢山だ。
ハッキリいって、ディズニーランドの次は、横浜こども科学館しかないゾ!
それでは早速、館内を一周して、そのエキサイティングな設備の数々をご紹介しましょう。

●オムニマックスの宇宙劇場

では、諸君。これから宇宙船「横浜こども科学館号」を案内しよう。
この宇宙船は、高さが二〇m、地上五階・地下二階という巨大なものだ。各フロアには、諸君たちのサイエンス・マインドを充たしてくれる仕掛けがいっぱい。
なかでも、この「横浜こども科学館」の最大の呼びものが、宇宙劇場だ。科学館の写真に注目してみると、片側が、丸みをおびていて、丁度、おわんをふせたみたいになっている。この、ドームの部分が宇宙劇場になっている。
宇宙劇場は、プラネタリウム投影システム、特殊映像及び音響システム、そして日本では二番目というオムニマックス・システムの三つの映像システムがある。二三mの大ドーム。一度に三〇〇人が入れるようになっている。
オムニマックスは、ポートピアで観た人も多いと思うが、いま一番ホットな、スーパー映像システムだ。通常の映画は、スクリーンと呼ばれる、いわば白いカベに映像を映している。ところが、オムニマックスは、プラネタリウムの丸いドームの天井一面が全てスクリーンなのだ。オムニマックスによる映像とは、一体どのような体験をもたらすのだろうか。ここに「横浜こども科学館」で発行していた『YOKOHAMA SATELLITE NEWS』があるので、そこから引用してみよう。
――きみがまず席につく。ドームには満天の星。と、突如そこへ宇宙船発進の秒読みがきこえてくる。3・2・1・0! 巨大なドームいっぱいに、突然、大映像が広がる。それは、今まさに地球を飛び立とうとしている宇宙船の窓から見える情景なんだ。船は、大気圏を突破し、広々とした宇宙空間へ。途中、異星の宇宙船や隕石とすれ違いながら、ぼくたちを遠い星まで連れていってくれる。そして、見知らぬ惑星に着陸してみると、そこには――。

宇宙都市横浜
宇宙船長室
宇宙スポーツ室
宇宙劇場
宇宙研究室
宇宙工場

こんなカンジで、オムニマックスは、地上にいながらにして、宇宙旅行を体験出来てしまう、そんな映像システムなのだ。スペース・マウンテンか、それとも、オムニマックスか!? まさにそんなカンジ。
一時間のプログラムを、平日五回、日・祭は七回上映する。

●科学館全体がコンピュータで連結

もうひとつのハイライトは、科学館全体に張りめぐらされた、コンピュータの数々だ。
五階にある宇宙船長室にあるのが、VAXII/750という優秀なコンピュータだ。このコンピュータを中心にして、端末機、インタラクティブビデオ(機械と利用者がやりとりできるビデオ)カナダのテリドン方式のビデオテックスターミナル、VTR、ビデオディスクと実にさまざまなマシンが待っている。これらの機械と対話しながら、館内の案内や、宇宙・科学技術・宇宙都市ヨコハマについての情報など、キミの知りたい、必要な情報を自由に取り出すことが出来る。反対にコンピュータに覚えさせたい情報を、キミが入力することだってOKだ。そして、そればかりではなくて、このマシンを使って、ヨコハマから、他の街や、外国の都市とも通信が出来るのだ。最新のコンピュータ技術に触れてみようじゃないか。CG、ロボット、データベース、テリドン、テレコンピューティング……。ゼビウスとディズニーランドが合体したら、こんなカンジになるのかしらね。三鷹のCATVなんて、目じゃないゾ!

●その他にも面白体験がいっぱい

その他の設備も、ザッと案内してみよう。
四階には、宇宙都市横浜がある。ここは、大小五〇以上のディオラマと模型で構成した横浜ディオラマ都市が広がっている。
そして、三階にあるのが、宇宙スポーツ室。三次元迷路のバブル・ラビリンスが面白い。
二階に降りると、宇宙研究室だ。ここではキミが科学者だ。コンピュータ端末や図書館を使って、研究でもしてみないか?
そして地下二階。ここは宇宙工場。パソコン二〇台を始めとして、いろ

んな道具が並んでいる。これらを自由に使って、いったいどんな発明をしようかなあ。

●今までは、科学館や博物館といえば見学するだけだった。

はじめて、参加できる科学館。それが「横浜こども科学館」だ。

★入館料：大人四百円／小人二百円

★所在地：宇宙内銀河系太陽系惑星地球日本列島横浜（国鉄根岸線洋光台駅下車）

★開館時間：平日／午前九時半〜午後五時

日曜祭日／午前九時〜午後五時

★休館日：月曜及び祭日の翌日

★宇宙劇場入場料：大人六百円

FLOPPY DISKS 四方山話（よもやまばなし）

パソコンやワープロをいじるのに欠かせないモノ、と言えばフロッピー・ディスク。今回は、ヘナヘナ円盤フロッピーにまつわるお話です。

皆さんは、次から次へとたまってしまうフロッピーをどのように整理していますか？ その辺にほっぽり出してはいないでしょうね。フロッピーは大変デリケートです。曲げたり、クリップで挟んだり、磁気の強い所・直射日光の当たる所で保存してはいけません。ゴミやほこりのない所に垂直な状態で保存して下さい。というわけで、まずは収容用品の紹介から。コクヨからサポートシリーズという名でフロッピー収録用品がいくつかあります。その中の一つが個別ホルダー（EDG-20・30）でありまして、使い方は同じコクヨのすぐれファイルボックス（A4-LFB）の中に収納できる様になっており、このボックスはそのまま机の引き出しにスッポリ入ってしまう。一つのホルダーにはフロッピー2枚とA4の書類も一緒にファイルできます。又同じシリーズで、ハンギングホルダーというのもありましてこっちの方は前述の個別ホルダーにレールを付けた（EDG-2・12）と透明のPPシート（EDG-1・11）の2種があり、キャビネットなどの引き出しに収納します。もう一つ内田洋行からは、フロッピーとプリントアウトした用紙をアベックにしてファイルできるというもの、ルーズリーフ式（30穴バインダー）と2穴式で、それぞれ、5インチ用と8インチ用がある。収容枚数は5インチ用が5枚、8インチ用が3枚。以上紹介したモノを使用すれば、フロッピーに記憶させた内容を簡単に確認でき整理整頓はバッチリ。

お次は、フロッピーなんだけどフロッピーじゃないクリーニングフロッピー。よくクリーニングカセットってありますよね。あれと同じ。普通のフロッピーと同じ様にドライブ装置にセットするだけで、ヘッドに有害なゴミを取り除くというもの。発売はライオン事務器。

最後にフロッピーというのは10枚単位で売られてますよね。ということは値段が高い、ということはなかなか買えない。そこで、化成バーベイタムでは2枚1組とした「ツインパック」を発売。いわばフロッピーのバラ売り。これなら手軽に買えますよね。

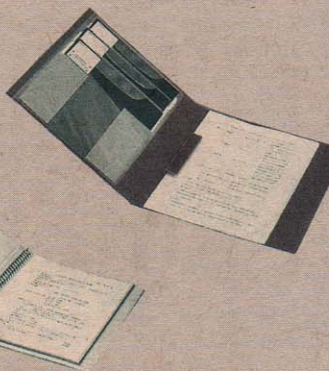
これで、話はオシマイ。あなたのフロッピーライフの参考になるといいんですけどね……。

ここで紹介した商品は、全国有名文具店、事務用品店、パソコンショップにて販売しております。

みつからないときは、お店の人に問い合わせしてみてください。

▼コクヨA4-LFB

▲コクヨEDG-30

▼内田洋行ルーズリーフ式

▼ライオンクリーニングフロッピー

▲化成バーベイタム「ツインパック」

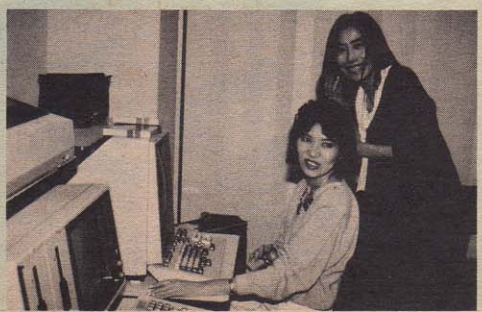
モデルに教わるワープロスクール出現！

近頃、単なる美人はもう珍しくない。何が〝珍しい美人〟かというと、顔は関係なく仕事のデキル人だったらいいと思われている分野で、テキパキ仕事をこなしている美人。

えっ、そんなのはめったにいるもんじゃないって？ ところが、いるんですよ。仕事ができなくても美人だから許しちゃうなんて、今じゃもう古い。

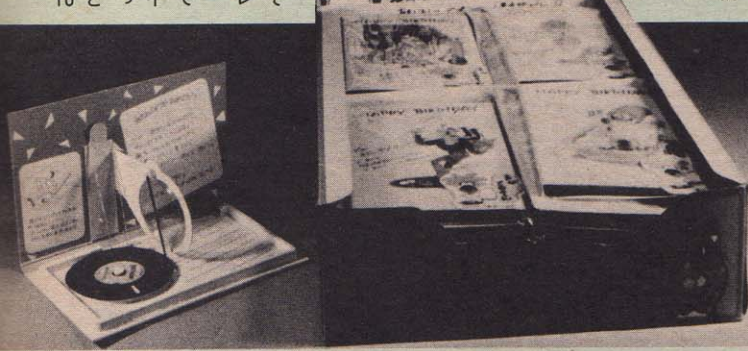
4月3日にOPENした「レディスコア・ワープロステーション」の中で開講されるワープロスクールでは、なんと、インストラクターが全員モデル。つまり、仕事の才能を兼ね備えた〝珍しい美人〟が、ここにはたくさんいらっしゃるわけだ。

ここは、コンピュータのシステム開発を手がけているコアグループの中の、女性を中心にソフトウェアを開発している「レディスコア」とモデルプロダクション「スタープロモーション」が共同で企画した会社。

さっきのモデルさんたちを、いろいろなワープロ・ショーのインストラクターや、会社の契約社員として派遣したり、依頼を受けて文書の作成や集計などのデータ入力をしたりもする。

ワープロスクールは、技術者派遣とデータ入力の2つの業務からは少し遅れて始めるということだが、遅くとも5月始めには開講の予定。

加えて、このワープロスクール、「ワープロステーション」の人材養成も目的にしているというから、逆パターンで、ワープロ技術者から売れっこモデルへという、女の子にとってはあこがれのシンデレラロードになる可能性もあるわけだ。となるとこのスクール、男性に人気集中というだけでなく、女性の興味の対象になるかも。隣りの美女におススメしてみてはどう？

おーっと ICの時代の維新軍団だ。ボールペンだって声は出るんだぞ

最近、やたらとカードを贈る。誕生祝、結婚祝、出産祝、就職祝、卒業・入学祝、クリスマス、バレンタイン、おーっと年賀状もそうだよね。ファンシーショップやちょっとした店に行くと必ずカードコーナーがあるし、カード専門店なんていうのもある。でもみんな似たりよったりでいまいち個性がない。いいなと思うと外国製だったりして。最近はICを使って音の出るのもあったりしてイイんだけど値段がね、と思っているでしょ皆さん。そこでです。この度、野村トーイから「おしゃべりカード」というのが出たんです。これは、ソノシート付カードなんです。カードを開けると直径7センチのレコードが入っています。このレコードの上にレコード針をのせ、カードのフタを少し閉じると輪ゴム!!(輪ゴムですよ、今時スバラシイと思いませんか。ノスタルジーですよ。これは。ICに対抗してますね)の力でレコード針がセットされる。そして、ボールペンなどでゆっくりレコードを回す(手動回転!!)と、ナ、ナント声が出てきてしまうんですね。ハッキリ言ってこれはスゴイですよ。でもね、内容がね。ちょっとね、もう少しなんですね。ざっと紹介しますと、●バスガイド編(10代の女性向け)●Mr.ネバーギブアップ編(男性向け、まあ、これはひとつのいわゆる長島さんの、パロディと言いますか、そのメンタルなんですね、良くわかりません)●歳をかける少女のメッセージ編(ちょっとオバン向け、内容的には一番オモシロイと思われる。)●シングルウーマンに贈る言葉編(独身女性向け)の4種類なんですけど。いずれもバースデイ・カード。カード自体にはパロディ風のイラストが描かれている。これからも、イロイロな種類が出てくると思われるが、もっとムードのあるモノや、真面目なモノの方がいいかもね。それと、イラストも一考を。価格は1セット500円!! これは安いと思うけど。70円切手で送れるようにちゃんと封筒もついている。野村トーイさん。これからを期待してますからね。さあ、アナタは過激なセンチメンタリズムと一緒にこのカードを贈ることができるか!!

★問い合わせ先/野村トーイ Tel 03(862)2575

早い!安い!うまい!のインスタントスライドが出てしまった

世のスライド制作関係者の皆さん、今日から仕事が無くなってしまうかもしれませんよーっ!と、思わず宣言してしまいそうな製品の紹介です。「ポラロイド・カメラ」と言えば、普段なにげなく使っている言葉だけど、これは、ちゃんとしたポラロイド社の登録商標なのだ。「ウォークマン」や「シャープペンシル」等と同じく生活に解け込んでいる証拠なのです。(ちなみにポリバケツも商標だって知ってたかな)。

そのインスタントカメラの老舗、日本ポラロイド社から、今度はインスタント35ミリスライドが登場してしまったものだから、さあ大変。

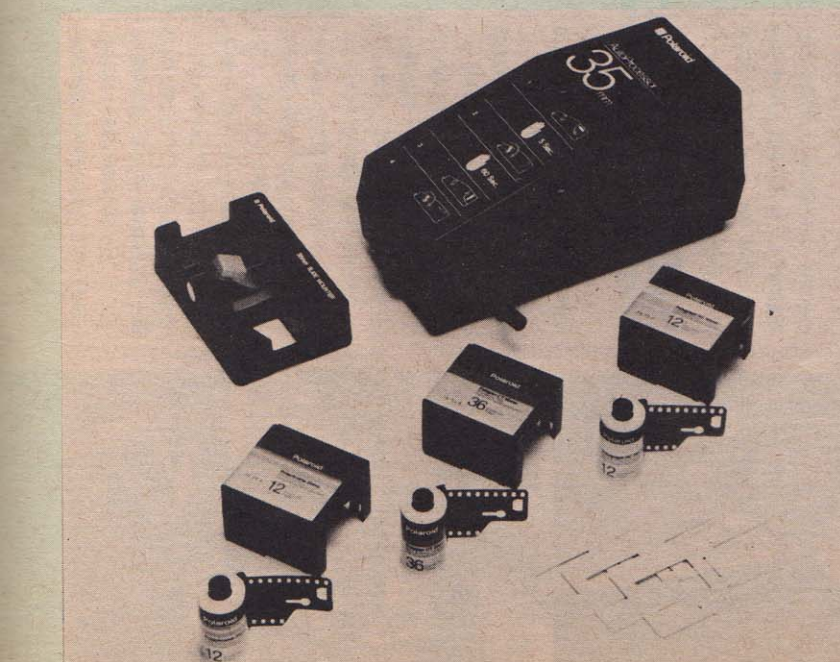
このシステムは、正式には「ポラロイド35ミリオートプロセスシステム」と言って、専用35ミリフィルム、フィルム現像器、スライドマウンターで構成されている。

フィルムは、専用のものを使うんだけど、カメラは35ミリなら何でも良くて、普通のカメラで撮影できるところなんか、MSXマシンと同じ互換性を大切にしていてエライ!なのだ。もちろんフィルムは、カラーも白黒も用意されている。

さて、撮ったフィルムを現像しよう。フィルムの現像というのは、時間や温度にとても神経を使わなくてはいけなくて、難しいものなのだけれど(特にカラーは、色合いが微妙に変化してしまう)この現像器、オートプロセッサは、それを何と3分ほどで(操作時間も含めて)済ませてしまう。大きさは10×10×20cm位の小さな黒い箱で、撮影済フィルムと現像剤パックをセットして2、3の作業をするだけ、それもフィルムを引っかけたり、レバーをまわしたりという簡単なものだ。…と言うことは、暗室が必要ないのだ、水もいらない。それなのに現像剤に手を触れることもなく現像処理を終えることができてしまう。現像手順が、カバー表面に図解入りでわかりやすくプリントされていて親切。だからフィルムの現像が、机の上でもできてしまう、トイレの中でもできてしまう。という訳で、そろそろ関係者の方々の額に冷汗が…。まだまだあるぞー。

そのようにしてオートプロセッサで現象し終ったフィルムは、完全に乾いているのだ。(どーして、どーして?)現像剤もパックになっているから、そのまま捨てることができる。

ところで、スライドフィルムというのは、マウントと呼ばれる枠にセットして初めて投影できるんだけれど、このマウントに正確にセットするのも、なかなか難しく慣れを必要とするものだ。

せっかくここまでトントンと調子良くやって来たのに、この段階でつ

まづいたらインスタントとは言えないなあ…と、思う間もなくトンネルのォ〜、じゃなくて…。このスライドマウントまで、ちゃんとやってくれるんだって。このシステムの総まとめ、オートプロセス35ミリスライドマウンターの出番。

ハンドルをまわして、現像済のフィルムを専用マウントに送り出し、切断刃で1コマを切り、マウントを閉じるだけ。ただそれだけで1コマのスライドが完成してしまう。

いいのかなあ、こんなに楽しても。ところで、このマウンティングシステムは、普通の35ミリフィルムにも使えるそうですよ。

こんなに簡単にカラースライドを製作できるのも、ポラロイド社が開発した加色混合法銀拡散転写プロセスという、ムズかしそうな頭の良い方法で、簡単に言えばカラーテレビと同じく3色が連続して並んでいるところに、明るさを変化させるための白黒のスクリーンを重ねるという逆転的発想のたまものなのです。

ポラクロームCSフィルムが、現像剤付きで12枚用二千七百円、36枚用が三千八百円。白黒のポラパンCT、36枚用三千八百円、ポラグラフHCが12枚用二千七百円。オートプロセッサ（現像器）が二万六千円、スライドマウンター、三千八百円、スライドマウント（一箱百枚入）が千五百円となっている。

時間と手軽さを考えたら、これは安いぞ。スライド屋さん、ゴメンナサイ。

貴方に似合う「メガネマイク」

『総合商社ユアサ産業株式会社では「メガネマイク」を3月1日新発売いたしました。「メガネマイク」は、前回発売された〝イヤーマイク〟と同様に、発声者の頭がい骨に伝わる振動をセンサーによってひろう加速度感応型の振動ピックアップ・マイクロホンです。

一般のマイクロホンが空気振動をひろうのに対し、この「メガネマイク」は鼻骨に伝わった声の振動をセンサーでピックアップする骨伝導型マイクロホンです。

その大きな特徴として、騒音の大きい環境下では、一般の音圧型マイクロホンは外界騒音をよくひろってしまうのに対し、この「メガネマイク」は発声者の鼻骨の振動だけをピックアップしますので、耐騒音性能にすぐれています』

ということですが、一体何に使うのだろう。高性能に進化した単一指向性マイクの使用を辞してまで、こんな面倒な品を出して来る必要があるだろうか？　いや空気振動ではない振動をひろうマイクというアイデアはいーのだけれど、それをメガネマイクメガネマイクと連呼強調するのが一番わからない。〝前回発売されたイヤーマイク〟で十分ではないか。

何か無理が読めるなーとよくしらべてみると案の定『UM−G−104（サングラス型）　UM−G304（一般型）』

これはそーですつまりこの「メガネマイク」二種類しかあらへんというコトで「メガネマイク」はメガネに付けられるマイクではなく、メガネの格好をしたマイク、なのでありました。あなたの予想通り、現代のファッション性を全く無視した、あ、いや、独自のスタイルのじくさい、あ、いや、大人らしい趣を細部にまでたたえた御品でーす。ほんと一体誰が最初にかけるかしら。街を闊歩するかしら。極騒音のまっただ中での独り言。都会の録音日記、かナ。

（発売元／ユアサ産業／03・265・4411）

水道光線・クラッ！

竣工直後の西新宿・NSビルに行ったのはもう一昨年、十月のことだ。吹抜け広場の大振子時計もまだ動いておらず、エスカレーターには縄がわたされ、店舗部分のベニヤ梁がさされていた。自分以外は誰一人いない、金属とコンクリートの巨大な空間。

コンクリート・ジャングルという言葉が死語になってどのくらいたつだろう。「人間性」が失われてゆく原因が急激な都市の無機物化にもとめられていた。人間性の欠如、だけで皆が憂慮した。人間、が信じられていた。しょせんシンセサイザに人間の感情など表わし得ないとうとましがる人種を見かけなくなったのは、結局、「人間性」の中身に気づき始めたからではないか。

未来都市がこんなにも優しいものだと誰が想像しただろう。近未来コンピュータ・シティはいつも冷たいはずだった。人間自身の方が変わって来ているのかもしれない。今「人間」と「機械」のふたつのイメージを描いてみて、どちらが人間的であるのかよくわからなかった。

（静かだなー）（静かだ）（静か）（静）田舎の夜の静寂には耐えられなかった。思わず耳をふさぎたくなるようなそれは都会育ちの自分にとって暴力にすら感じられた。それに比べてなんて優しい静けさだろう、と思った一瞬、不安になった。

吹抜けの天井は巨大なガラス屋根である。秋の青空が透けていた。端に小さく、赤い風船が引っかかっているのを見つけた。

ほっとして便所に行きたくなった。用を足し終え便器を離れた瞬間、明らかにそれに呼応して水がざあーっと流れた。自動センサの水洗トイレを見たのはそれが最初だった。しくみは単純に思えたが、素直にびっくりした。（エ夫一人さえいない高層ビルの片隅で黙々とセンサー光線を発し続けていた！）感心して何度も便器に近づいたり離れたりし、そのたび律儀にがっちゃっ、ざあーっと水を流した。

今度、その水道蛇口スタイルのものが発売された。オフィスビルや駅など公共の洗面所で心配される出しっ放しや、不衛生への管理が不要に。直接手を触れずに操作出来るので、美容院、病院でも大変便利。虫がセンサーの前を飛んだり、感知し放しになっても一定時間後にストップがかかるなどいろいろよく出来ています。センサーを壁に取りつける型と吐水口もとに組み込まれている型の2種類。（発売元／東陶機器／03・595・9736〜37）

ソフトマン養成講座

Gマーク研究 第2回 〈僕たちのGマークを探そう！〉

流線形デザインの時代 その1

●ストリームラインからボクシー・デザインへ●

最近、世の中を見回すと、すべてのものが四角っぽくなっているように思えてしようがない。確かに箱形のシンプルなデザインに美しさを感じるものも多くある。しかし、なにか画一的で冷たいイメージがつきまとうような気もしなくもない。1920〜30年代のアメリカをふりかえると、流線形を基調としたデザインの流行した時代があったという。流線形とは何か？ 失なわれた流線形の美学を再認識してみよう。

Gマークの意味は、先月号の紹介で大体、わかってもらえたと思うのだが、古い時代には一体どんなデザインがあったのだろうか。

時はさかのぼること五〇年ほど前、場所はアメリカ。流線形なる概念が脚光を浴び始めた時代があった。

飛行機の開発が始まってから三〇年あまり、機体の材料にも木材から金属が使われるようになった頃だ。

より強力なエンジンがつめるようになり、飛行機はさらに速いスピードが要求されるようになった。しかしそのスピードを阻むものがあった。ごく普通に身の回りにある空気だ。

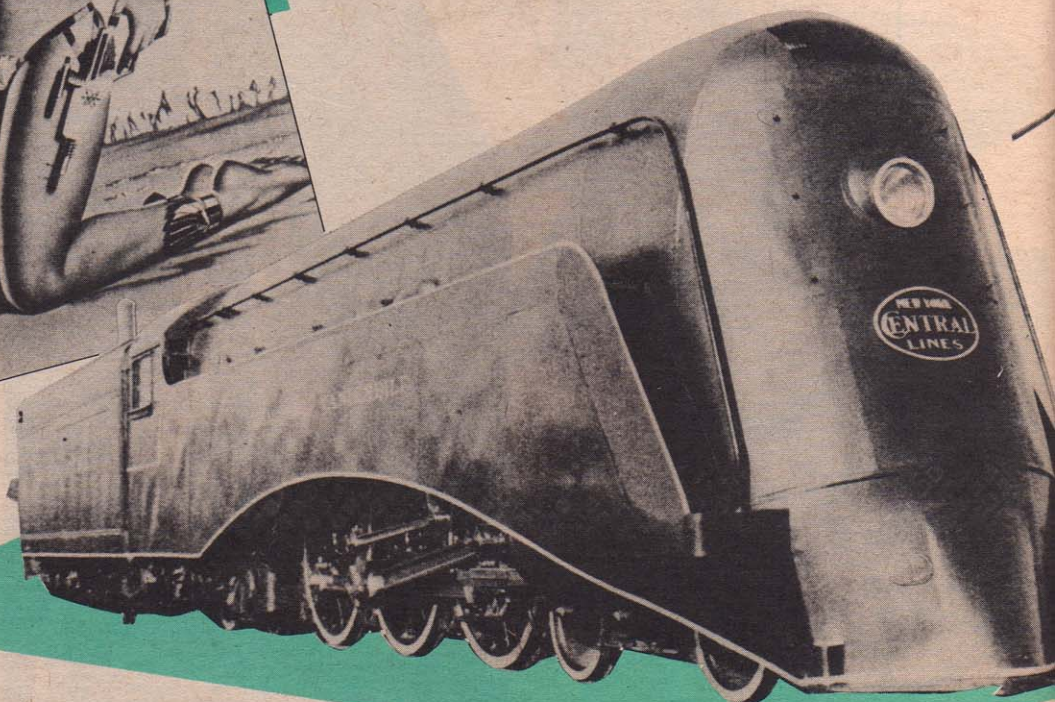
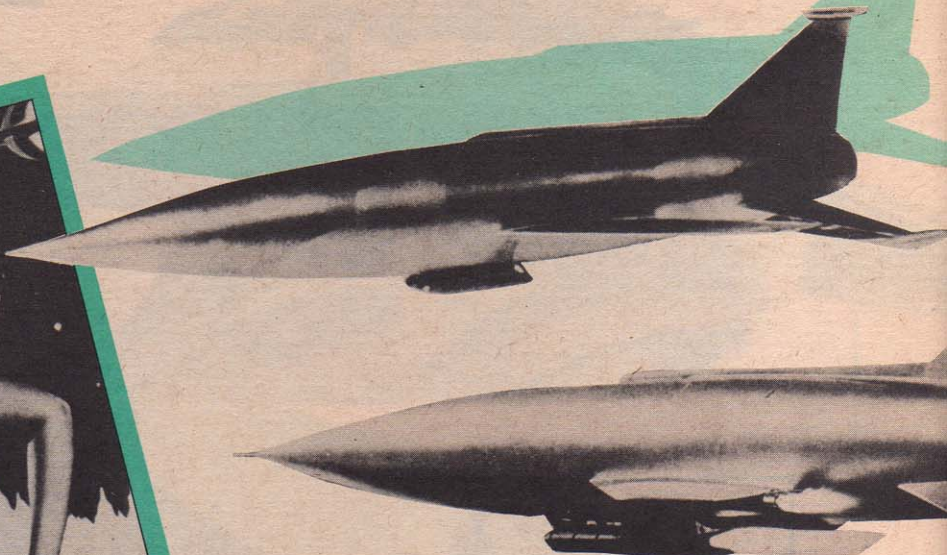
ないと困る空気だが、高速で飛ぶ飛行機には厚い壁となってしまう。この空気の壁の抵抗をなるべく少なくするために航空技術者は流体力学を研究して一つの理想形を考えだした。

これが流線形だ。流線形の基本は涙滴形という形だが、なめらかな頭部の曲面と長く伸びた尾部(テール)に特徴がある。以来、航空機に流線形の応用されたデザインが広く使われるようになった。

そして流線形は、時代の先端技術の象徴としてとらえられるようになっていった。人々に限界の壁を破るかもしれないという夢と希望を与え、一つの時代のムーブメントへと変わっていった。

Gマーク研究

流線形デザインの時代

▲一九三〇年当時のＳＦ雑誌のイラスト。俗にいうパルプマガジンだが、女性の描き方も流線形っぽかったりして……。

すべてのものが、この流線形のデザインに変わっていった。元来は航空機や潜水艦に使われて初めて真価を発揮する流線形だが、車や機関車のデザインにも使われ、家庭生活用品までもが流線形になってしまったのだ。

しかし、流線形はすたれていった

なにもかもが流線形のデザインになった一九三〇年代から一九五〇年代。第二次世界大戦をはさんだこの時代、戦争に左右されることなく、この流線形ムーブメントは動き続けていった。

この流れは当時の日本にも及んでいた。日本でもさまざまな流線形デザインの車や日常品が作られていった。しかし、やはり大量の物資生産能力を誇っていたアメリカの製品に典型的かつシンボリックな流線形のデザインを見ることができる。

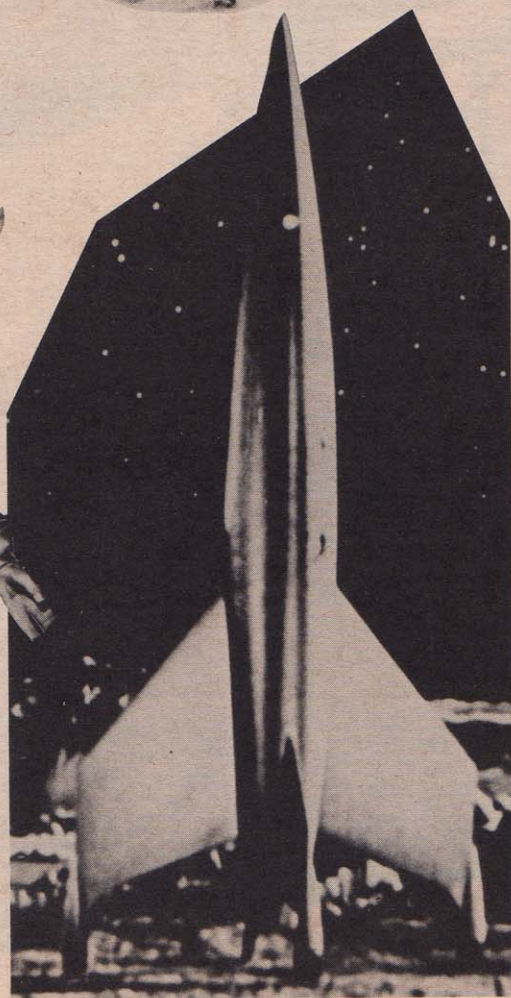
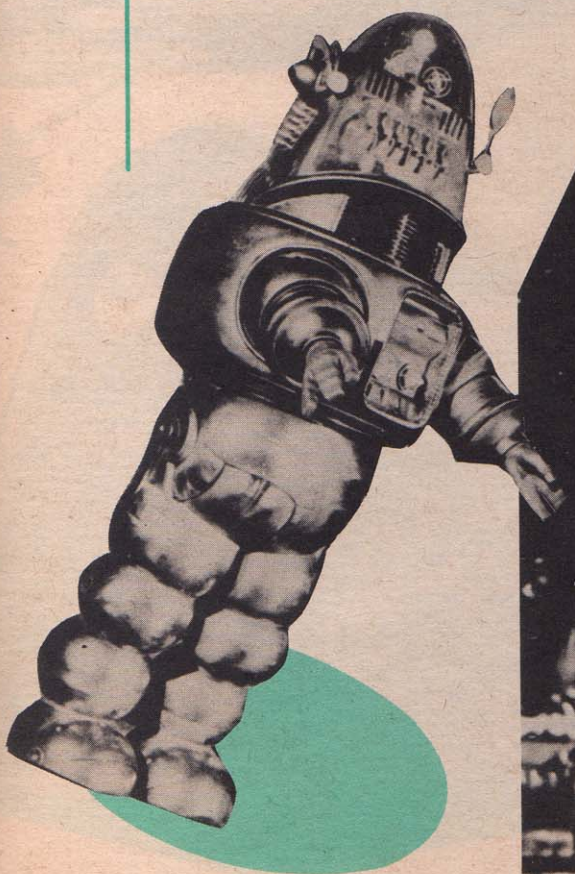
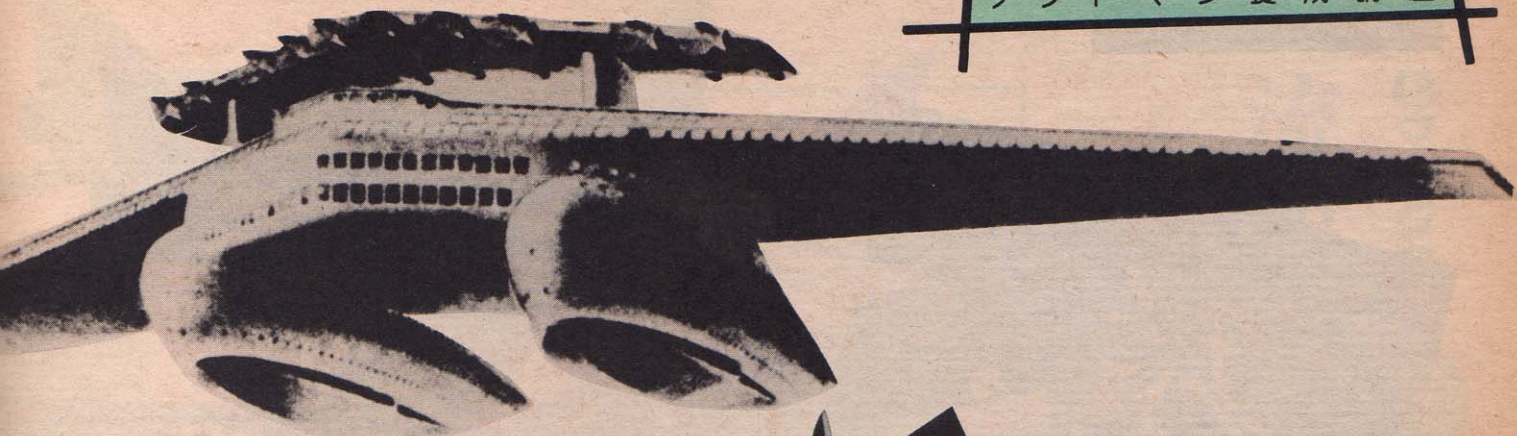
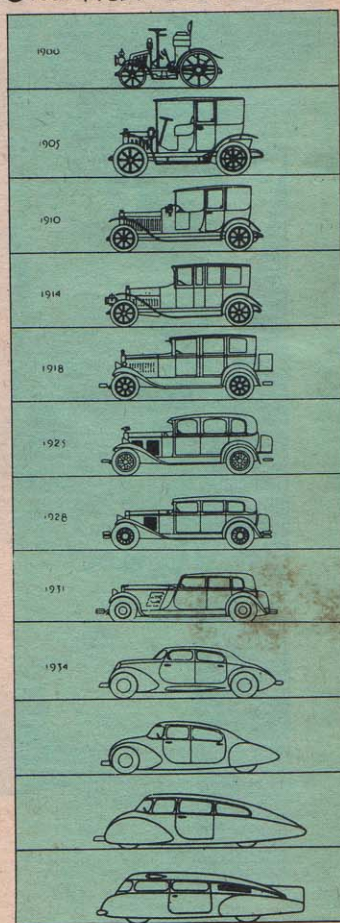
当時の空想科学（ＳＦ）映画にも流線形のロケットが数多く登場している。

特に物質文明の象徴ともいえた車（オートモービル）を見ていくと、流線形デザインの変遷を知ることができる。

次頁の表は、一九三八年に発表された自動車の未来を想像したものだ。一九〇〇年から一九三四年までは実在の車だが、下の3つは将来登場するだろうと思われた、当時の未来の車のデザイン想像図だ。

この車のデザインのフローチャートにそって進めば、さぞかし現代は飛行機のようにスマートな車が走りまわることになっていたはずだ。

流線形はだれもが究極の、そして、最も美しいデザインと信じていたのだ。

だが、現実はそうはならなかった流線形デザインはすたれてしまったのだ。

●1938年発表の自動車未来図

角になってしまったデザイン・ライン

最近の建物、自動車、その他モロモロの工場生産物などは、スッキリとした四角いデザインが基調になっている。確かにテレビ受像機やラジオ受信機の形は二〇年前のものに比べると〝理路整然〟とカクばっているし、自動車に至っては、1ボックスとか2ボックスとか分類され文字通りBOXYなデザインになっている。

でもこれらは、(自動車でもそうだが)どれも似たようなデザインで見分けがつけにくい。画一的で、個性が無いのだ。なぜこうなってしまうのかというと、合理性を追求するなかで、ローコストで、しかもフルに機能するという設計だからなのだ。

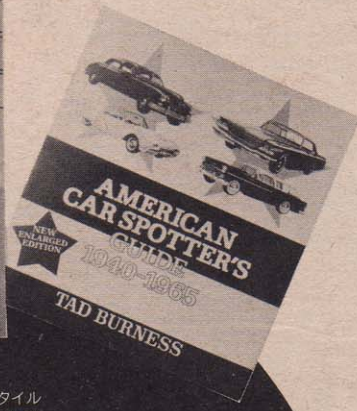
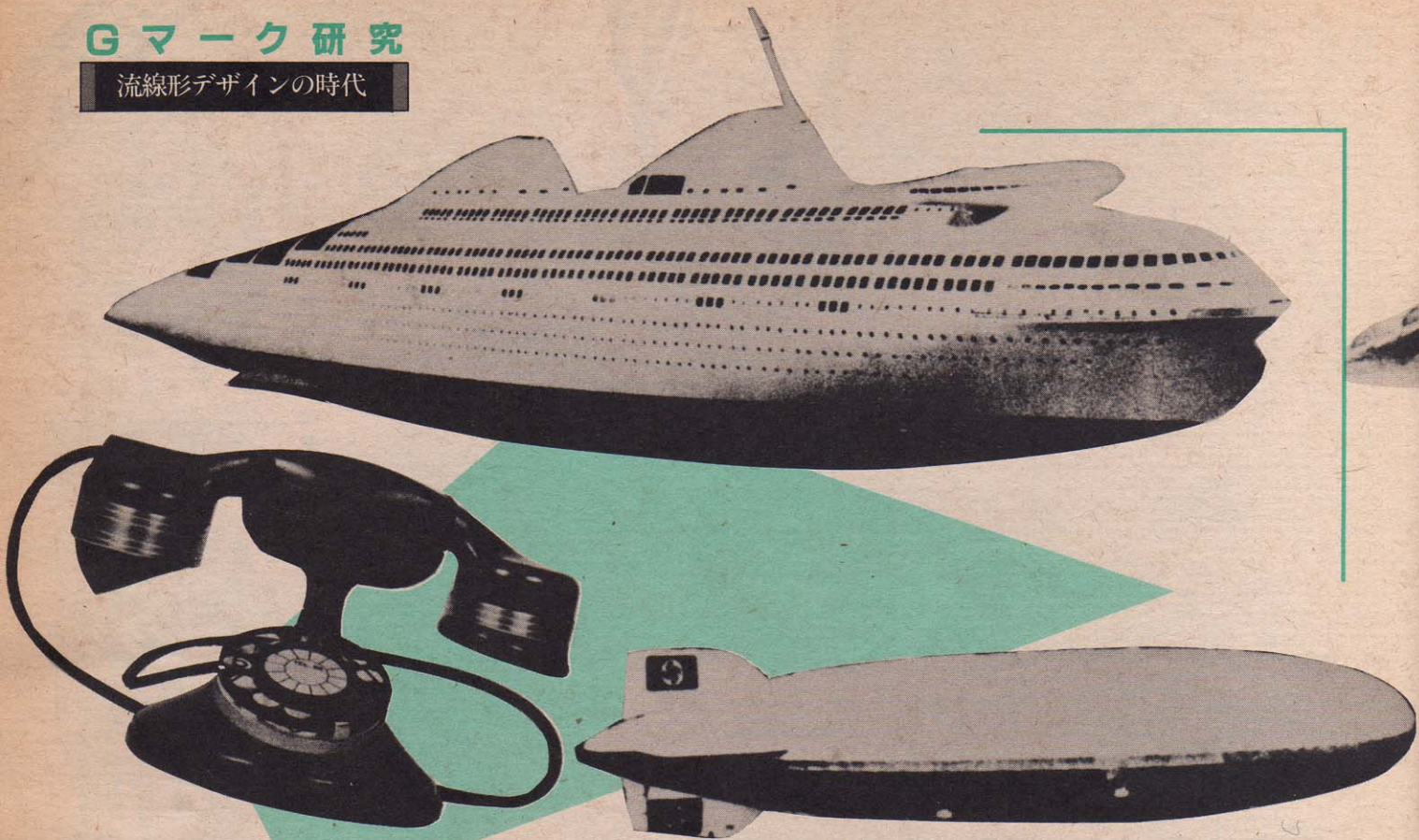
コンピュータを使って構造解析をして、図面を引く現在では、同じような材料を使って、同じような値段性能のものを作ろうとしたならば、同じようなデザインになってしまうのはあたり前なのだ。なぜなら、そのデザインが一番合理的でムダがないからだ。

〝軽薄短小〟という言葉が流行になっているが、確かに軽く、薄く、短かく小さいものは先端技術の結晶であり、機能美を備えている。しかしそのデザインにはゆとりを感じことができるだろうか。

流線形デザイン復活時代は回帰する

流線形時代の衰退の原因は、アメリカの場合、ベトナム戦争、ヒッピー(サイケデリック)の流行、そしてコンピュータの発達による機械的合理主義、宇宙開発や核競争といったゴチャゴチャの混乱があったからだ。日本や世界でも同じような状況で、一言でいうならテクノロジーの

Gマーク研究

流線形デザインの時代

▲流線形デザインやアメリカ自動車スタイルの変遷を紹介している本。興味のある人は洋書屋さんにいけば見つかると思います。

進歩に人間がついていけなくなって、未来のあるべき姿を見失ってしまったといえるだろう。そんな中で合理性だけがデザインのポリシーの中に残ってしまったわけなのだ。

流線形の時代の背景には、テクノロジー混乱期を向かえる前のユーモアにも似たノンビリさがあった。それは工場生産による機械といえども、かなり人間の手がかかっていたというゆとりと、人間味でもあったのだ。

当時の製品は、すべてが富める時代の象徴であったし、かなりの人間の労働力をかけて作られたものだった。そのためにコストも高く、自動車一台で家が一軒買えるという時代だったのだ。

作られる製品には、大量生産で作られたものとは違う、装飾品、手工芸品の要素が色濃く残っていた。

まあ、こういうわけで、流線形時代のものは、ゆとりがあったのだ。

最近では、人間味の少ない冷たい角ばったデザインから、角のとれた丸いデザインに変わったものも、少しずつ登場してきている。

「自然には、直線は存在しない」と断言して独自の曲線造形を生み出しているインダストリアル・デザイナー『ルイジ・コラーニ』。彼などは、現在の角型デザインに対する反発のあらわれの最たるものだろう。

そして次に何がやってくるのだろう

しかし、いくら流線形デザインがリバイバルするといっても、まったく一九三〇年代と同じ形であるわけはない。角型デザインも、当分の間あるいは延々と残っていくかもしれない。要は、デザインを楽しむ僕たちがそのデザインの本質を見きわめればいいのだ。良いデザインは、いつの日かきっと見直されるに違いないからだ。

三田寛子の巻

いつも音楽が身近にあった。
音楽ぬきの生活なんて、
考えられるわけないね。
YMOとはいわないが、
オリジナルサウンド満喫の
ボクらのMSXは、
8オクターブ3重和音。
音は友だち。音は仲間。
つねに身近に感じて欲しい。

仙八先生「香坂ひとみ」役でデビューした三田寛子ちゃんも、今年の一月でもう18歳。ときどき出てくる京都弁が可愛い彼女が、パソコンに挑戦した。まずは、パソコンミュージアムへご案内。こちらで用意したパソコンミュージックをしばし鑑賞。日頃はオーケストラをバックに歌っている彼女だが、若干緊張ぎみ。実は、彼女は機械がニガ手、というかあまり好きでないとのこと。ところが耳慣れてくると「なぜ音が出るの」とか「どこから音が出るの」など素朴な疑問が次から次へととびだした。しかしこちらもハードの専門家でないから、とにかく「音を出すこともできるマシン」と理解してもらった。一番大切なのは、その音をどう楽しく利用できるかなんだ。

さて、音楽鑑賞の次は、いよいよ音感テストにチャレンジ。彼女は現役の高校生だから、もちろん音楽の授業もある。仕事のために、成績は中ぐらいとのこと。さて、音感テストの結果だが、難易度1、2は楽々クリア。全部で10段階なのだが、3からなかなか進めない。「歌手なのに恥ずかしい」といいながらも、ギブアップしない彼女は真剣そのもの。熱中するタイプのようだ。失敗してもクジけずに最後は7段階までクリアしたところで時間切れ。試しにやった10段階はバンザイだった。これからも、歌手兼女優として頑張っていくという三田寛子さんでした。

寛子ちゃんが最後に言ってた。「歌手になりたい人は、あらかじめパソコンを使って音感を養えばいいのに…」って。歌手志望のキミも、文字通り音を楽しみたいキミでも、自分の好きな曲や今、話題の曲をプログラムしてMSXに演奏させたら面白いんじゃない。もちろん、キミだけのアレンジを加えたりするのもOK。

8オクターブ3重和音を武器にして身近に音楽&MSX。さあLET'S GO!

```
100 '************************
110 '**                    **
120 '**     presented      **
130 '**        by          **
140 '************************
150 CLS:COLOR 13,1,1:KEY OFF
160 LOCATE8,10:PRINT "ﾊﾙﾉ ﾎﾞｳｹﾝ"
170 LOCATE8,12:PRINT "by Hiroko Mita"
180 DIM P$(4,16,2):V$="V9"
190 READ A$,B$,C$
200 IF A$="" GOTO 230
210 PLAYA$,B$,C$
220 GOTO 190
230 IF B$="" THEN END
240 IF B$="P" GOTO 310
250 I=ASC(B$)-ASC("0"):K=ASC(C$)-ASC("0")
260 P$(I,0,0)=C$
270 FORJ=1 TO K
280 READ A$,B$,C$:P$(I,J,0)=A$:P$(I,J,1)=B$:P$(I,J,2)=C$
290 PLAY A$,B$,C$:NEXT J
300 GOTO 190
310 I=ASC(C$)-ASC("0"):K=ASC(P$(I,0,0))-ASC("0")
320 FOR J=1 TO K:PLAYP$(I,J,0),P$(I,J,1),P$(I,J,2):NEXT J
330 GOTO 190
340 DATA T150,T150,T150
350 DATA "",3,4
360 DATAS9M8000,S9M8000,S9M8000
370 DATA O6L8DDDDDDDD,"",R8O5L8DRDRD
380 DATA DDDDDDDD,"",RDR8DR8L16DDR8
390 DATA DDDDDDDD,"",L8R8DRDRD
400 DATA DDDDDDDDXV$;,R2L16O4AB-O5CC+DEFF+,RDR8DR8L16DDR8XV$;
410 DATAL8O3GR8B-R8GR8B-R8,L8AGAL4B-L8DAG,L8O4RDR8RDR8
420 DATA E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,AL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8D,
RDR8RDR8RCR8RCR8
430 DATA "",0,4
440 DATAO4DR8F+R8DR8F+R8,AGAL4B-L8DEF+,RAR8RAR8
450 DATA O3GR8B-R8GR8B-R8,AGAL4B-L8DAG,O4RDR8RDR8
460 DATA E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,AL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8D,
RDR8RDR8RCR8RCR8
470 DATA FR8R2R4R2O4L16DR16DR16R,R8O4DE-FG-A-AL4BL8O5CL12DE-FL8F+F+,
CR8R2RR2L16AR16AR16
480 '*** MAIN ***
490 DATA "",1,8
500 DATA L8O3GR8B-R8GR8B-R8,R8O4DE-DE-DE-D,L8RDR8RD+R8
510 DATA GR8B-R8GR8B-R8,R8DE-DE-DCO3B-,RFR8RF+R8
520 DATA CR8DR8CR8E-R8CR8DR8R8CO3BO4C,O4L2D.L8E-L4C.RR2,RAR8RGR8RGR8R2
530 DATA O3AR8O4E-R8O3AR8O4E-R8,L8R8CDCDCDC,RGR8RGR8
540 DATA O4DR8E-R8DR8B-,R8CDCDCO3B-A,RO5CR8RCR8
550 DATA O3GR8B-R8GR8B-R8GR8B-R8GR8B-R8,O4L2C.L8DL4O3B-.RR8L8B-AB-,RCR8RDR8RO4F+
R8RDR8
560 DATA O4CR8E-R8O3BR8O4E-R8O3B-R8O4DR8O3B-O4DR8,O4L4FFFL8CL4D.RR8L8DCO3B-,RB-R
8RAR8RAR8RAR8
570 DATA O3AR8O4E-R8DR8E-R8O3GR8B-R8GR8B-R8,O3L4AAB-L8O4CL1DR8,RGR8RAR8RDR8RDR8
580 DATA E-R8GR8E-R8GR8AR8O4DR8O3AR8O4C+R8DR8AR8DR8F+,RL4O3B-AL8B-L2AR8L8B-L4O4C
L2D.R8L8C+D,RO5DR8RDR8RC+R8RC+R8RCR8O4RAR8
590 DATA GF+RR2,E-DRR2,B-ARR2
600 DATA"",P,1
610 DATA "",2,@
620 DATA O4L8CR8E-R8CR8E-R8AR8E-R8AR8E-R8,RO3L4B-AL8B-L1O4CR8,O4L8RB-R8RB-R8RGR8
RGR8
630 DATA DR8AR8DR8AR8O3GR8B-R8GR8B-R8,RL4CO3B-L8O4CL2DRL8DE-F,O5RCR8RCR8O4RF+R8R
FR8
640 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,L1G,RDR8RDR8
650 DATA AR8C+R8AR8C+R8O4L4D.L2DL8DR8DR8DR2,RL4GF+L8GL1AR1L8D,RDR8RGR8O5L4C.L2DL
8E-R8FR8DR2
660 DATA O3GR8B-R8GR8B-R8,AGAL2B-L8D,RDR8RDR8
670 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8RDR8
680 DATA FR8AR8FR8AR8B-R8O4DR8O3B-R8O4DR8,L4GFFL8GL2D.RO3L8B-,RE-R8RE-R8O4RAR8RA
R8
690 DATA CR8E-R8CR8E-R8,O4FE-FL2GL8O3B-,RB-R8RB-R8
700 DATA O3AR8O4CR8O3AR8O4CR8,O4FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
710 DATA O4DR8F+R8DR8AR8,L8DDDL2ER8,RAR8RCR8
720 DATA DDDDR8DR8D,L8F+F+F+L2GL8D,O5DDDE-R8FR8D
730 DATA O3GR8B-R8GR8B-R8,AGAL2B-L8D,RDR8RDR8
740 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8RDR8
750 DATA FR8AR8FR8AR8B-R8O4DR8O3B-R8O4DR8,L4FFFL8GL2D.RO3L8B-,RE-R8RE-R8O4RAR8RA
R8
760 DATA CR8E-R8CR8E-R8,O4FE-FL2GL8O3B-,RB-R8RB-R8
770 DATA O3AR8O4CR8O3AR8O4CR8,O4FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
780 DATA DR8RR2O3GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2R1
L8O5,R1O5S9M8000L8AGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DXV$;
790 DATA "",P,0
800 DATA "",P,1
810 DATA "",P,2
820 DATA DR8RR2O3GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2L8O5,R1O6S9M80
00L8DDDDDDDDDDDDDDDD
830 DATA,P,3
840 DATA,4,5
850 DATA XV$;O3GR8B-R8GR8B-R8,O4AGAL2B-L8D,XV$;RDR8RDR8
860 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8RDR8
870 DATA FR8AR8FR8AR8B-R8O4DR8O3B-R8O4DR8,L4GFFL8GL2D.RO3L8B-,RE-R8RE-R8O4RAR8RA
R8
880 DATA CR8E-R8CR8E-R8,O4FE-FL2GL8O3B-,RB-R8RB-R8
890 DATA O3AR8O4CR8O3AR8O4CR8,O4FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
900 DATA O4DR8F+R8DR8AR8,L8DDDL2ER8,RAR8RCR8
910 DATA DDDDR8DR8D,L8F+F+F+L2GL8D,O5DDDE-R8FR8D
920 DATA "",P,4
930 DATA DR8RR2O3GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2R1
L8O5,R1O5S9M8000L8AGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DV8
940 DATA R8O3L16FR16FR16FR16FR16FR16FR16FR16,R8E-DCDCO4B-O5C,R8O4L16AR16AR16AR16
AR16AR16AR16AR16
950 DATA L8FR8AR8FR8AR8,O4B-AB-RO5DR8G,L8RCR8RCR8
960 DATA L16R8FR16F+R16GR16R2,R8FF+GR2,L16R8AR16B-R16B-R16R2
970 DATA"","",""
```

Who am I???
夢中・熱中MSX
さわってわかるおもしろさ
見よ！この真剣な眼差し
アッ！またまちがえた
HIROKO'S PROFILE
昭和41年1月27日、京都生まれ
明治大学付属中野高校在学中
「2年B組仙八先生」でデビュー
映画「みゆき」主演、
シングル「初恋」・「春の冒険」など
女優として、歌手として
現在、活躍中……。
TVゲーム経験ナシ。

構成／OBASUN　撮影／石井宏明　ライトペンアート／佐藤豊彦　レーザー協力／ホロメディア

マ ジ カ ル パ ワ ー マ コ

"おいでよコンピュータミュージック・センターへ"

C.C.C

COME COMPUTER MUSIC CENTER

MAKO'S CCC

みんな元気にミュージックしてるかな。マコはオリンピックで大騒ぎのロスにいるんだ。そこで今回はオリンピック気分でがんばってみたんだ。ヤマハのシステム紹介では、シンセユニットにプリセットされている音色を自由に修正したり、データをカセットに保存したりできる、クリエイター指向のソフト"FM音色プログラム"の登場だ。

なんといってもROMカートリッジだから、FMシンセユニットにさし込むだけで、自由な音作りが楽しめるのがうれしいですね。

音作りの方法も、モニタTVをみながら音とビジュアルの2つの面から確認できるんだ。もうここまでくるとSFの世界だね。

音色を変えるときもシンセユニットに内蔵されている音色をもとに修正したり、はじめから音を作ることもできるんだ。

せっかく作ったサウンドは、カセットレコーダに保存することができて、さらにコンポーザーやミュージックマクロで利用したり、データをプリントアウトすることもできてしまうというすぐれものだ。

ふつうのシンセサイザーの場合、作った音色を記憶できる機能をもったものを、〝プログラマブルシンセ〟と呼ぶんだけど、まさにこの機能と同じ、いやそれ以上（48音色も記憶できる）だと思うよ。

(FM音色プログラム 7,800円)

君のMSXが、48音色メモリ付のポリフォニック・デジタルシンセに大変身

使いこなそうFM音色プログラム

音作りのためのワンポイントアドバイス

●基礎編

音作りのための予備知識

音色プログラムがいろんな機能をもっていることがすこしはわかってもらえたかな。このいろんな機能を使いこなすために、ボクがアドバイスしてみようと思うんだ。

まずPLAY文のことを思い出してほしい(エ〜、なんですかという人は、4・5月号を見てね)。PLAY文では、音の高さ、音量、音色を指定するコマンドがあったよね。"04CDE"・"V8"・"S2M5000"とかだったよね。この三つのコマンドは、音作りをするときはとてもだいじなもので、音の三要素と呼ばれているものなんだ。この音の三要素を時間的な変化を含めてコントロールすると、自由な音作りが楽しめるんだ。

おっと、いきなり話がむずかしくなったかな(ゴメン)。

時間的な変化というのは、音が"パッ"と出た瞬間から、音が消えちゃうまでのほんの数秒のこと。

たとえばピアノの音は、はじめ"ポーン"と大きな音がして、そのあとゆっくり音が消えるよね。この変化を表すことばとして"エンベロープ"という用語があるんだ(図Dを見てね)。

これで音作りの基礎が決まったんだけど、お好みのサウンドにするには、かくし味が必要なときがあるんだ。そのかくし味というのは、音をふるわせてやって、よりきれいな音として聞こえるようにしてあげることなんだ。このことを、"モジュレーション"と呼ぶんだ。

つまり音作りの基本的な手順としては、音の要素をエンベロープと組み合せてコントロールして、最後にモジュレーションで味つけをすることが必要なんだ。

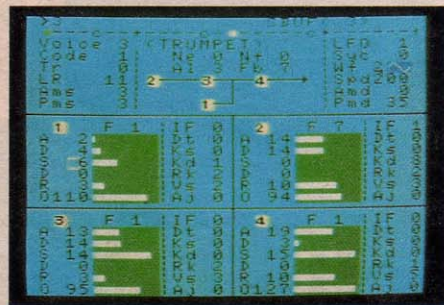
●応用編

音色プログラムでの音作り

音作りの基礎がわかったところで、音色プログラムの説明といこう。基礎編の応用だからね。

音色プログラムは、基本的に2つのモードをもっているんだ。1つは"コマンドモード"といって、音色データを保存したりするためにコマンド(命令)をコンピュータに伝えるモード。もう1つは"エディットモード"といって音作りをするモード。ここではエディットモードを中心に説明しよう(写真3・図A〜D参照)。

音色プログラムでは、オペレータと呼ばれる音源(発振器)が1音につき最大4つまで使えるんだ。このオペレータのいろいろな組み合わせ(アルゴリズムと呼ぶ)で音の要素を決めて、音のイメージを決めるんだ。

次に大切なのは、エンベロープを決めることだったよね。画面の下側に4つのブロックがあるよね。ここに「ADSDR」という項目があるんだけど、これでエンベロープを決めるんだ。Aというのは、アタックのことで音の立ちあがりをコントロールするもの。Dというのは、ディケイのことで音が弱くなっていく時間をコントロールするもの。Sというのは、サスティーンレベルのことで音がのびている間のレベルをコントロールするもの。Rというのは、リリースタイムのことで音が弱くなってから消えていくまでの時間をコントロールするものなんだ。

もう1つかくし味として音をふるわせる必要があるよね。音色プログラムの場合は、Amd・Pmdで音をふるわせているんだ。

そのほかいろんな項目があるけど、それは細かい調整をするためのもので、ある程度使い方のノウハウがわかってからでも遅くないと思う。

もっといろいろアドバイスしたいことはあるんだけど、一度にやると頭の中が混乱するので、今後は質問形式でアドバイスしてみようと思ってるんだ。

最後にキミの音作りをたすけるため、すぐれものを紹介しよう。ローランドのマイクロモニターCMA-15(19,800円)だ。CMA-15は、高能率小型スピーカーを使用した楽器用のモニターアンプだ。これを使うと、TVに付いているスピーカー以上にリアルな音が簡単に楽しめるんだ。

ステレオを持っている人は、AUXの端子に接続すると、ホームコンサートが開けるよ。ただしステレオ用のスピーカーは、あまり丈夫にできていないので、ボリュームを上げすぎないように注意してね。

(写真3)エディットモード

↑(図C)FM音色プログラムのアルゴリズム

↑(図D)エンベロープパターン

❶音色名
❷アルゴリズム(オペレータの組み合せ)
❸ノイズ(ノイズへの切り換え)
❹フィードバック(音色調整)
❺ノイズ(ノイズの周波数)
❻ボイス(音色名の番号)
❼コード(メモとして使う)
❽トランスポーズ(移調)
❾レフトライトスイッチ(ステレオコントロール)
❿アンプリチュードモジュレーション(音量に対してのLFO設定)
⓫ピッチモジュレーション(音程に対してのLFO設定)
⓬エルエフオー(LFOのセッティング)
⓭シンクロ(LFOのシンクロ)
⓮ウェイブフォーム(LFOの波形選択)
⓯スピード(LFOのスピード設定)
⓰アンプリチュードモジュードモジュレーション(音量に対してのLFOのレベル)
⓱ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)

↑(図B)

❶アタック
❷ファーストディケイ
❸サスティーン
❹セカンドディケイ
❺リリース
(❶〜❺ EG(エンベロープジェネレータ))
❻オペレータの出力レベル
❼フレクエンシー(周波数の整数比)
❽インハーモニック・フレクエンシー(倍音調整)
❾ディチュン(音程の微調整)
❿キースケーリング(EGの出力カーブ設定)
⓫キースケーリング・デプス(キースケーリングの深さ調整)
⓬レイト・キースケーリング(キースケーリングのスピード調整)
⓭ベロシティー(キータッチの感度調整)
⓮アジャスト(出力レベルの調整)

↑(図A)

スピーカーは、ヤマハNS-C5(1本15,000円)

アンプと接続する場合は、AUX端子につなぐ。オーディオ用の赤と白の接続コードを用意しておくと便利。RとLの接続をまちがえないようにね。

ローランドマイクロモニターCMA-15(19,800円)

注)編集部でビクターHC-6にヤマハシンセサイザーユニット(SFG-01)をつけて試した結果、実用上問題がないことを確認しました。ただし、この組み合わせで問題が発生してもメーカーおよび編集部ではフォローできません。

マコのミュージックソフトレビュー

またまた出ましたミュージックソフト。音楽ファンにとってはウレシイかぎり。アイデアも質もだんだん良くなってきて、MAKOとしては大満足。となると人間なんて欲ばりだから、もっともっといいソフトを——と考えてしまう。ソフトウェアハウスさんがんばってね。

OAK（オーク）「ミュージック」
テープ3、600円

このソフトは、なかなかのものである。まず、気に入ったのがデモで、3Dを思わせるような地平線上に、赤、青、緑の球が飛びかうのである。この球がなにを意味するかはわからないけど、ノイズを使った効果音とテーマミュージックがワクワク気分にさせてくれる。

30秒ほどのデモが終わると、「ライトペンを使いますか？（Y／N）」という表示が出てくる。そう、ライトペンが使えちゃうんです。ライトペンといえば、サンヨーのWAVY10とIIには標準装備だけど、WAVY以外のユーザーは、オプションで購入するしかないね。（ライトペンは、サンヨーから30、000円で4月に発売された）。

とにかく"N"を押すと、メニュー画面が表れる。

「1.単音聴音　2.メロディ聴音　3.キーボード」となっていて、1か2で終わるときは、RETURNを押し、ライトペン使用時は画面の上をタッチするのである。

まずは「1.単音聴音」に挑戦してみることにした。

ワッ、かわいい画面！　これはパイプオルガンをグラフィックス化したものらしく、すかさずコンピュータがドレミの音を聞かせてくれる。このとき音の出ているパイプの赤い玉が上がったりして実におもしろい。

さらにすかさず音だけで「つぎのおとはどれですか？」と聞いてくる。

ムムッ、知らぬ間に音感トレーニングにもつれこんだな。ドレミのキー配列もキーボード一番手前の"C〜"／"なのでわかりやすくなっている。間違うと、「ちがいました。ただしい音はこれです」と赤い玉と音で正解を出してくれる。画面の右上には、「せいかい」と「まちがい」のところに数字が表示され、自分がいかに音痴なのかがわかるしくみになっている。

あえていうならば、正解や不正解のディスプレイをもっとハデにしてほしかったね。まちがったときの音も、ゲームっぽくがっかりしたときのような音にすると楽しくなったと思う。その上、ユーザーが止めないと延々と続いてしまうので、たとえば二〇問出して正解率を表示するとか、次回に対する意欲がわくような配慮がほしかったね。

「2.メロディ聴音」では、2つの音の組み合わせから始まり、3つの音、4つの音と正解するごとに問題のメロディが増えていくという恐怖の三段逆スライド方式をとっている。これはきびしい！　休む間もなくしごかれる。

「3.ミニキーボード」は、サンヨーのデモにあったものとよく似ている。

写真のとおりにコントロールしていく。音色はピアノ、オルガン、トレモロの三種類で、ピアノはいいけど、オルガン、トレモロは音が出っぱなしで次の音を入力するまで止まらないけどどうにかしてほしいナ。

とはいっても、メモリに記憶できて再生のテンポが変えられたりするのは、ボクとしても気に入っている。

オクターブが2つしかとれないのは、MSXのPSG、8オクターブの性能からみるとちょっとものたりないかな。ただし、全体的には大人も楽しめる、レベルの高いソフトといえそうです。

コンパクトなパッケージ。イラストもかわいいね。

聴音テスト。これがなかなか手強いんだよね。

本体のキーボードが鍵盤に早変り。ライトペンも使用できる。

リットー「デジ・ソング エディター」
●ポピュラー・ミュージック・ベストヒット
●クラシック・ベストコレクションズ
テープ　各3、500円

黒いケースに入ったカセットをロードさせると、即座に曲が出てくるのかと思ったら、実は"デジ・ソングエディター"という機能が付いていて、まずはそのプログラムをロードする。次に自分のセレクトした曲をロードするという、ちょっと手順がめんどうなソフトである。

どんな曲が入っているかというと、ポピュラー曲集には、「ライディーン」「テクノポリス」「シルクロード」「コパカバーナ」「イエスタディ」など14曲、クラシック曲集には、「トルコ・マーチ」「G線上のアリア」「インベンション第3番」「乙女の祈り」など14曲である。

曲のテンポや内容を変えることができるそうだけど、データ曲集の場合、そんなことよりも、曲のアレンジのレベルや、多くの人たちが手軽に楽しめるフィーリングを大切にするべきだと思うね。つまり、一般の人は、よりよい音楽を簡単にコンピュータでエンジョイしたいと思っているわけだから、大作曲家の作品に手を入れることより、作品を忠実にデータ化する姿勢が必要であると思うんだよね。

もうひとつ欲をいえば、3、500円でカセットなら、4、800円でROMカートリッジにできなかったものだろうかと思ってしまう。

リットーさんに対しては、いつもきびしいようだけど、音楽ソフトの老舗としてがんばっているからこそ、ミュージシャンとして、またMSXユーザーとして生の声を伝えたいのです。リットーさん、ヨロシク！

ブラックでシンプルなデザインのパッケージ。

演奏中の小節番号や音符が、つぎつぎと表示される。

マコのアメリカ情報 第1弾

LA 「READER」は無料の週刊マガジン

ロサンゼルスに一度でも来たことがある人は知っていると思うけど、レストランやスーパーマーケットなどに無料の週刊マガジンが置いてある。「LAウィークリィ」、「リーダー」は、その代表的なものだ。

なぜ無料で配布されるかというと、経費がすべて広告料でまかなわれているからだ。各種のイベントや最新情報を無料で入手できるというわけ。

そこで、「リーダー」のエンターテイメント・エディターでありチーフでもあるリチャード氏を訪ねてみた。

彼の仕事の内容は、"アート"、すなわち、音楽、美術などの編集やコピーライティングのまとめである。なかでも「サウンドミックス」というコーナーでは、人々がどんな形で音楽と親しんでいるかを毎週特集している。MSXの話題も、そのうち載せたいと語ってくれた。

仕事場には二台のコンピュータがあり、編集やメイリングに使われている。さすが、アメリカでは完全にコンピュータがひとつの道具(ツール)になっている。しかし、コンピュータミュージックはアメリカでもまだ始まったばかりのジャンルで、逆にボクが情報を求められたくらいである。

編集部の人に、「オリンピックでLAに来る人たちにメッセージを」と言ったら、「Hold on to your wallets」と答えた。意味は自分で調べてみてね。帰りぎわリーダーのTシャツをもらったので5名にプレゼント。

あて先は、P83「プレゼント係」と同じ。〆切は5月20日、発表は発送をもってかえさせていただきます。

「Go Home Olympic」。彼はオリンピック期間中、パリにでも行きたいそうだ。

⬆Mr. リチャードは優秀なエンターティナー

➡創刊したのは、1978年10月。

⬇さすが編集室！ 騒然としているね

⬆コンピュータの使い方もさりげない

➡プレゼントのTシャツはコレ！ シンプルなデザインだ。

YIC(ヤマハ・インターナショナル・コーポレーション)を訪ねて

ボクの定宿となったサンタモニカからハイウェイを飛ばして、南へ四〇分のブエノパークに「YIC」がある。

ヤマハは、アメリカにおいて非常にステータスの高いメーカーであり、オートバイのCMなんかがテレビにバンバン流れている。楽器でもピアノはもちろんのこと、"DX-7デジタルシンセサイザー"が、今大人気なのである。日本で24万8、000円なのが、アメリカでは倍近い値段になっていたのにはオドロキ！ それにもかかわらず、注文して3ヵ月しないと手に入らないそうだ。「DX-7」といえば、先日「TOTO」のメンバーが来日してデモ演奏をしたが、その仕掛人であるジェネラルマネージャーの岩井氏を訪ねた。YICに行くと、コンピュータ担当のアメリカ人スタッフ全員がボクを出迎えてくれた。

コンボ部門の小さな部屋へ入ると、そこはもうコンピュータミュージックの世界である。2台の大型JBLモニタスピーカーと2台のDX-1シンセサイザー、それに10台のDX-7、そのほかIBMのPCやコモドール64……の中にCX-5もあった。

5日前に日本から来たばかりとのことで、YICにはCX-5を扱える人はまだいなかったのです。そこでボクがインストラクターになり、いろいろ教えてしまいました。ボクの作った音楽をみんなで聞いたんだけど、はじめてのCX-5のサウンドに、YIC関係者はとても喜んでくれたのです。

⬆わが愛するCX-5があったのだ！

⬆DX-1とJBL モニタが並んでいる

⬆YICのスタッフは、気さくな音楽好きの集まりだ

⬆ジェネラルマネージャーの岩井氏。

KUSH ベニスビーチでレゲエバンド「KUSH」と楽しいセッション

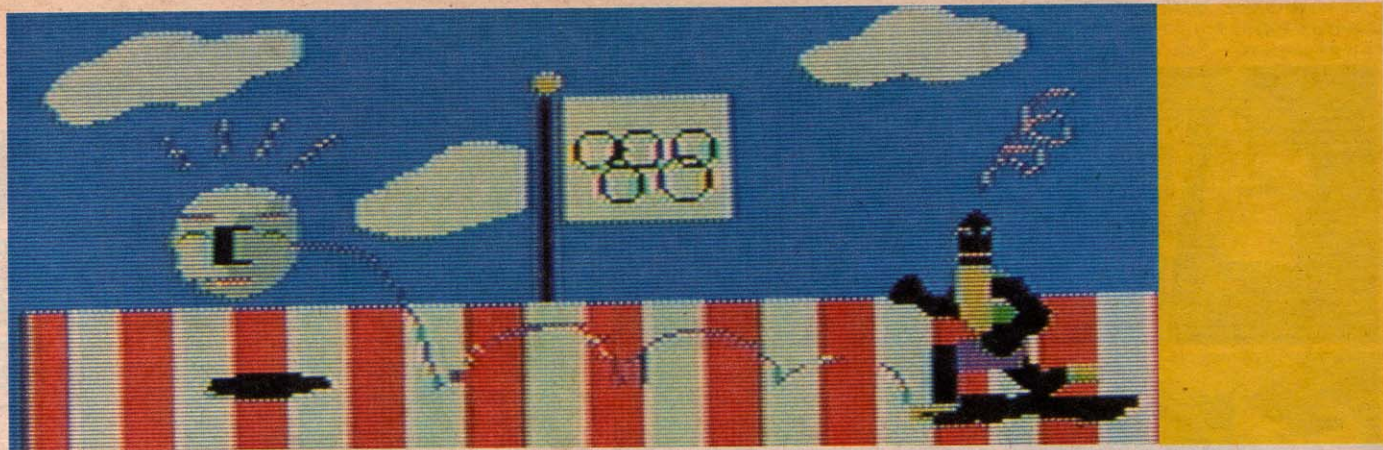
ベニスビーチは、ロスの海岸でいちばん楽しいビーチだ。毎週土日には、大ぜいの人が"ボードウォーク"という通りを歩いたりジョギングしたり、ローラースケートしたりしている。ボクも土日は、日光浴をしながらレゲエのバンド「KUSH(クッシュ)」とセッションを楽しんだ。

なかでも、パーカッションプレイヤーのスコットは、エレクトロニクスに興味があり、ボクがヤマハのMSXの話をしてカセットで音楽を聞かせたら、身をのりだして関心を示した。彼の国はパナマだけど、MSXのようにコストパフォーマンスの高い製品は、第三世界の人々に広く受け入れられるのではないかな。

カリフォルニアの太陽とレゲエとMSXマガジン、なかなかマッチしているね。

⬆スコットもMSXに興味がある

⬆KUSHとのセッションは、実に楽しい

⬅さすがカリフォルニアっ子。サングラスがよく似合う

マコの「オリンピックプログラム」

みんな元気かな。いまボクは、7月に開かれるオリンピックで盛り上がっている、ロサンジェルスにいます。そこで今月のプログラムは、オリンピック記念に、マコがんばってつくってみたんだ。サウンド的には、100Mのスタートのときのピストル音、スタジアムの大歓声など盛りだくさんだよ。

```
100 '>>> MAKO'S CCC 6 <<<
110 COLOR 1,15,1:SCREEN2
120 A=RND(-TIME)*255:FOR I=0 TO 13:SOUNDI,A
:NEXT
130 OPEN"GRP:"FOR OUT PUT AS#1:PRESET(20,150)
:PRINT#1,"LosAngeles 1984 OlympicGames":CLOSE#1
140 R=30
150 FOR I=1 TO 3:R=R-1
160 FOR X=1 TO 5:LINE(18,159)-(243,159)
,RND(-TIME)*13+2:NEXT
170 CIRCLE(60,60),R,4
180 CIRCLE(125,60),R,1
190 CIRCLE(190,60),R,8
200 CIRCLE(92,92),R,10
210 CIRCLE(157,92),R,2
220 NEXT I
230 FOR D=0 TO 800:NEXT
240 LINE(16,16)-(244,180),15,BF
250 LINE(15,15)-(245,181),A/20,BF
260 LINE(16,16)-(244,180),15,BF
270 GOTO 120
```

プログラムの解説

今回は、音出しの部分はごくシンプルにまとめて、120行のみで行っている。でもいろんな音を楽しむには、これだけで十分だと思うよ。グラフィックスは、サークル文とライン文を使ってプログラムしてある。

100行　REM文でプログラム名です。'(アポストロフィ)は、REM文の代わりに使うことができる。キーインするときは、SIFTキーを押しながら7とタイプしてね。

110行　カラー命令で、前景色を1で黒、背景色を15で白、周辺色を1で黒と指定する。SCREEN 2でグラフィックモードに指定し、絵が描けるようにする。

120行　ランダム関数で、0から255までの乱数をつくる。FOR~NEXTで、サウンド文の0から13まであるレジスタを定義し、各レジスタの値(A)を乱数で変化させます。これによって音の高さや、音量などが変化していろんな音が出せるんだ。

130行　前回で説明したように、グラフィックモードでプリント文を使うときには、このようにするんだよね。

140行　サークル文の半径Rを30に定義する。

150行　半径Rの値を30から28までとるようにし、太く輪を描けるようにする。

160行　タイトルの下のラインで、2(緑)から15(白)までの色をランダムに変化させる。

170行~210行　五輪をサークル命令を使って描きます。それぞれ位置と色を少しずつ変化させて、五輪のかたちにする。

220行　150行から210行までをくりかえして実行するようにする。

230行　FOR~NEXTループを時間かせぎのために使っている。これがないとせっかく描いた五輪がすぐ消えてしまうのだ。

240行~260行　次の画面に移るまえにBFでぬりつぶして、幕をおろしたようにしてみたんだ。

270行　120行へとばして次の画面へ進み、コントロールキーを押したまま、ストップキーを押すまで実行がくりかえされる。

INFORMATION

次号は、ヤマハFMコンポーザーの紹介、アメリカ情報第2弾、ミュージックプログラミングコーナー、ミュージックソフトレビュー、読者からのおたよりコーナーなど、盛りだくさんの内容でいきたいと思ってま～す。また、このコーナーでは、広くみなさまのご意見、ご希望、そしてMSXプログラムを募集しています。プログラムは、ミュージック中心にグラフィックスなどもOK。カセットにセーブして送ってちょうだい。マコが気に入ったものはC・C・Cで紹介しちゃう。なお、送ってくれたカセットは返却できないのでヨロシク！

宛先　〒107 東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル（株）アスキー
MSXマガジン編集部
MAKO'S C・C・C係

HARD
NEWS & REVIEW
■ハードニュース
ソニー HB-75
■ハードレビュー
パイオニア PX-7
日立 MB-H1

新しい聖子のパソコン、ソニーHB-75は、DOS対応の64KRAM内蔵

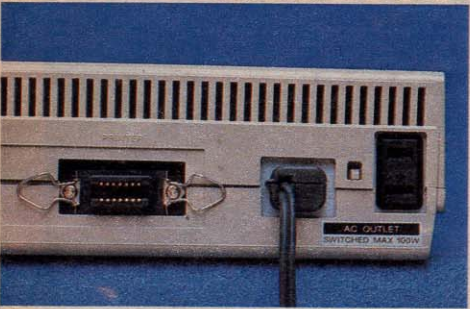
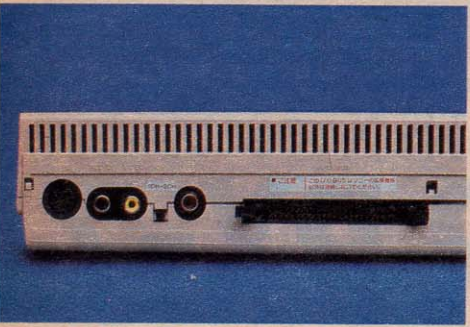
SMC-777、HB-55でおなじみのHIT-BITシリーズに、新しくHB-75が加わった。今後発売されるであろうDISKシステムや、MSX-DOSに対応した64KRAMを内蔵。HB-55同様のシャレた外観ながら、ビジネスや研究にも対応した、本格的なフルストローク・キーボードを採用。全4色のカラープロッタプリンタも発表され、今後が楽しみなHIT-BITシリーズである。

⬆ソニー製品で構成されたフルシステム。右下にあるのはロールペーパー

●松田聖子をイメージキャラクタに採用し評判のHIT-BITシリーズ。MSX対応のHB-55に、上位機種のHB-75が加わった。薄型のタッチタイプのキーボードも、オフィス用パソコンと同じフルストローク・キーボードに変更され、64KRAMと合わせマニア層を意識したつくりになっている。

お父さん、お母さんに好評の内蔵ソフトもぐ～んとパワーアップ！ 従来通りに作成した住所録などのデータを、アイウエオ順や番号順にならびかえたり、年齢や血液型などをキーワードに検索する

⬆本体右側面にあるジョイスティックポート。左からA、B

⬆カーソルキーはHB-55と同様のもの。リセットボタン付き

⬆左がプリンタＩＦ。右のACコンセントにモニタをつなぐ

⬆左からカセット、音声、映像、ＲＦ端子。右が拡張バス

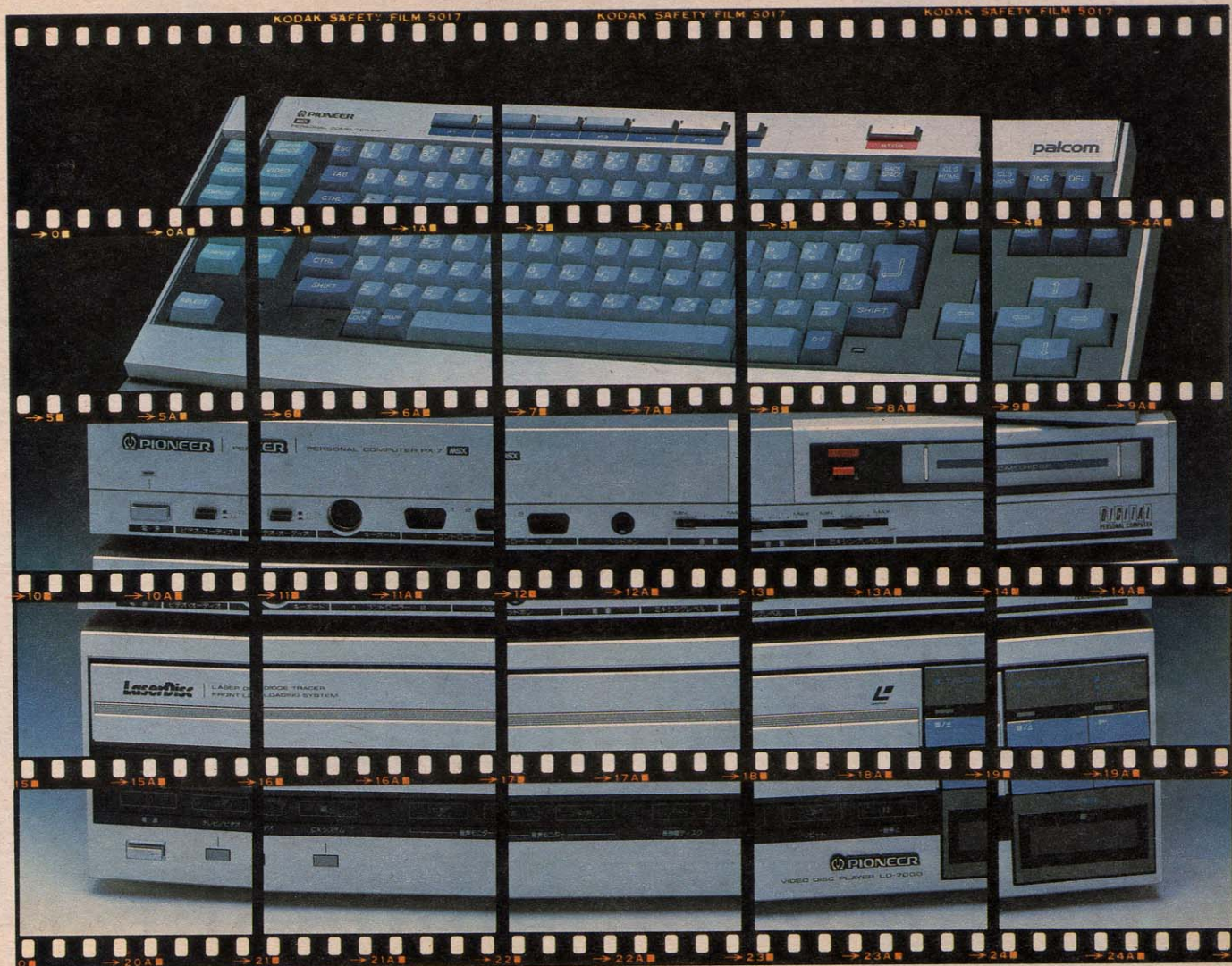
⬆同時発表のカラープロッタプリンタ。フタを閉じたところ

ことも可能。アンケート集計や統計処理などに威力を発揮しそうだね。また作成したデータを、カーソルキーとリターンキーの操作だけで、テープにセーブすることもできる。「メニューセレクト方式」と呼ばれるこの機能は、コンピュータを身近なものとするために、一役も二役も買ってくれそうだ。

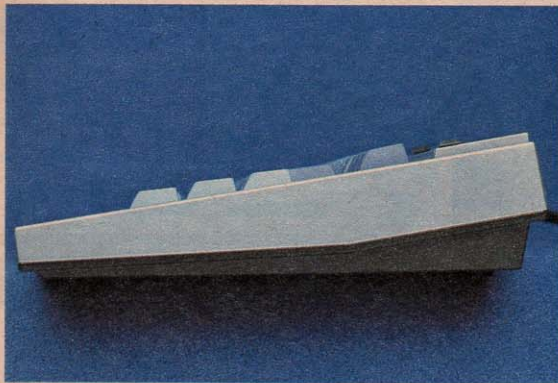
外観およびインターフェイス関係はＨＢ-55と共通で、ビデオ、オーディオ出力のほかにＲＦモジュレータ、プリンタインターフェイス、拡張バスなども内蔵され、今後の周辺機器の充実に対応できるようになっている。ボディカラーはブラックとアイボリーで、ＨＢ-55にくらべ渋めに仕上がった。

同時に発表されたカラープロッタプリンタＤＲＮ-Ｃ41は、持ち運びが簡単で場所をとらない小型設計。幅310×奥行108×高さ67のコンパクトサイズで、使用するときにフタを開けて用紙をさし込むようになっている。

使用できる用紙のサイズはＡ4版から葉書サイズまで。黒、青、緑、赤の4色が使えるから、友だちなんかにC.G.のバースデイカードを送るのもシャレているネ。もちろんプログラムリストを出すために、ロール紙も使用できる。

ＨＢ-75の発売は4月1日、価格は6万9,800円。ＤＲＮ-Ｃ41の発売は6月1日、価格は5万4,800円。

■多くの機能を持ったMSXマシン

PIONEER PX-7

レーザーディスクでその映像技術の高さを示したパイオニアが、そのコントロールマシンともいえる機能を盛り込んで登場させたMSXマシン。
分離型キーボード、本体の仕上げなど、かなり上質。
2つのカートリッジスロット、プリンタインターフェイスなど装備も充実。
待たれるAV関係周辺機器。
新しいタイプのMSXマシン。

オーディオファンの人々にとって、パイオニアというメーカーは最も親しみのあるメーカーの一つであるに違いない。

オーディオの分野では既に十分な開発能力を持ち、また、近年ではレーザーディスクでその映像技術の高さを我々に見せてくれたパイオニアが、それらのノウハウを注ぎ込んで作りあげたMSXマシン、それがこのPX-7である。

レーザーディスクが発売されたとき、それをコンピュータコントロールすることの可能性は既に考えられていたといえるだろう。実際に各種のパーソナルコンピュータを使用して、そのデモンストレーションなどを行った例もあったようだ。

レーザーディスクコントロールコンピュータが発売されることを望んでいた人は少なくない。

見たい部分をいきなりアクセスできるのは、レーザーディスクの魅力の一つであろうし、コンピュータによって最もコントロールしたい部分でもある。しかも、コンピュータでつくり出した画面と合成できるということになれば、ニューメディアの最も進んだ部分をゆく機器であるともいえよう。

MSXマシンであるPX-7。しかもそれはレーザーディスクプレーヤのコントロールターミナルでもあるのだ。

上質な仕上げ

マシンは本体・キーボード分離型。シルバーメタリックのスキムを持つ、見るからに高級感あふれるマシンだ。このスキムカラーはレーザーディスクプレーヤLD-7000とアイデンティティを持ったものになっている。このあたりにもパイオニアのPX-7に対する考え方が明確に表れているようだ。

キーボードの仕上がりもかなり上質なものだ。本体と同様のシルバーメタリックのボディ、キーのまわりのパネルはマットブラック、ファンクションキーはヘアライン仕上げというでたちである。

キー自体の色もなかなかきれいだ。コントロールキーやリターンキーなどの特殊キーは藤色、一般キーはごく少量の藤色が混入したワームグレーとでもいえそうな微妙な色調で、なかなかいい雰囲気を持っている。

キータッチは可もなし不可もなしというところだが、ステップスカルプチュアタイプのキーであるため、キーをたたいた時の感じはなかなかよい。また、キーボード全体の質量が比較的あるため、素早いキー操作を行っても、ガタガタするようなことはまずない。

マシンのコントロール系は本体の前面パネルに並べられる。

左端にあるのはどのマシンにも必ずある電源スイッチだが、その右にある小さなスイッチが、このPX-7ではかなり重要な位置を占める、ビデオ・オーディオスイッチである。このスイッチを切り換えることによって出力される信号がPX-7で処理されたものか、素通り(スルー)したものかを選べるというしかけだ。パネルのほぼ中央付近にあるジャックはヘッドホン。そのとなりのスライドボリュームは音量。もう一つのスライドボリュームは音声のミキシング調整である。カートリッジスロットの横にある小さなオレンジ色のボタンはリセットボタンだ。

LD(レーザーディスク)コントロール

このマシンでもっとも注目される部分は、そのレーザーディスクプレーヤのコントロール機能だろう。

ディスクプレーヤのコントロールと一口で言っても、いろいろな場合が考えられる。

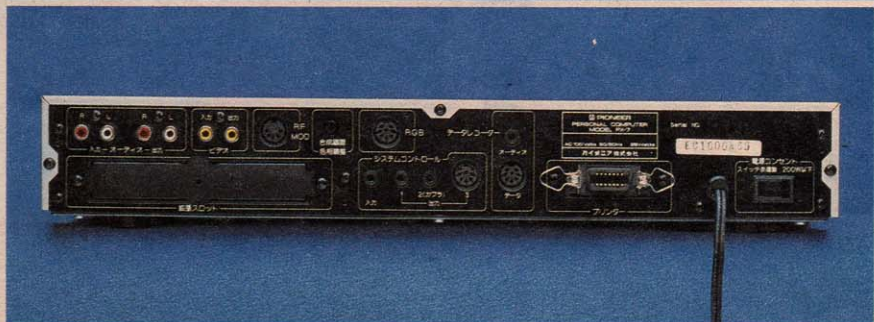
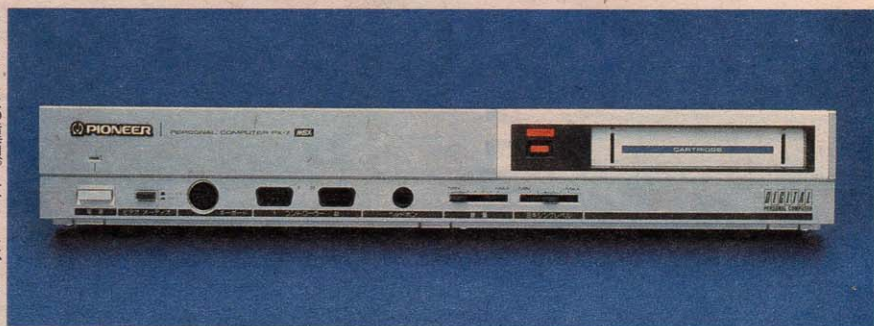
PX-7では、これらのコントロールをBASICで行うため、拡張P-BASICをMSX BASICに加えて搭載している。そのためにMSX BASICのROM、32KBに加えて独自のBASIC ROMを8KB、合計で40KBのROMを持っている。

拡張P-BASICで追加されたコマンドは16種類。大きくは、スーパーインポーズ関係、ステレオ効果関係、システムコントロール関係、グラフィックス機能関係の4つに分けられる。

まず、スーパーインポーズ関係では、インポーズのモード切り換えやビデオ入力の有無を調べるコマンドが用意される。次のステレオ効果では例えばパンポット機能のような、音源の左右への振りなども可能にするコマンドがある。

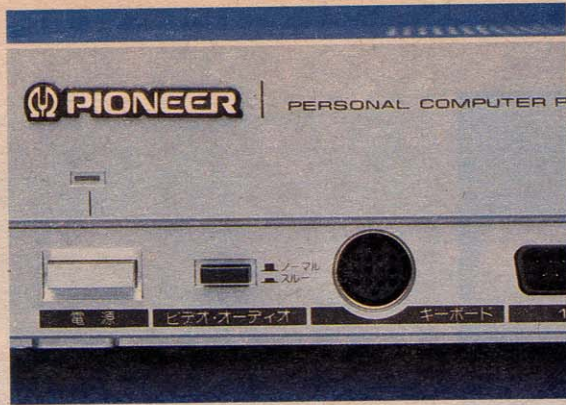
システムコントロールというのは、まさにレーザーディスクプレーヤをコントロールすることで、早送りや、コマ送りなど、機器の操作関連の機能、ユニークなところでは、イ

⬆なかなかタッチのよいキーだ。キーボードの材質もかなりよい。

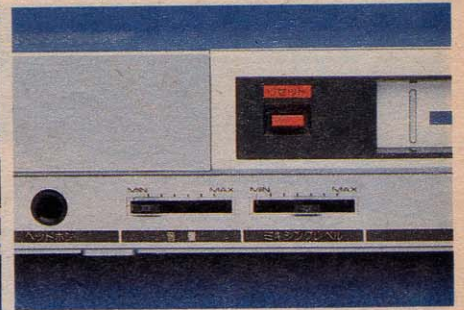
➡印刷ではうまく表現しきれないが、キーの色調は非常に考えられたものである。

⬆マシン正面。パネルにならんだ各種スイッチやボリュームが、このマシンの多機能性をものがたる。スロットもGOOD。

➡マシン後面。機能別にグルーピングされたコネクタは、オーディオ的手法。左下が、カートリッジスロット。AC100Vもある。

➡小さなＰＵＳＨスイッチが、ノーマル／スルー切り換えスイッチ。スルーにすると入力されたＡＶ信号はそのまま出力される。

⬇このＰＸ－７独特のキー。それぞれのキーをシフトキー、コントロールキーと組み合わせて使うことで音声、映像のみの切り換えもできる。

⬇スロット横の小さなオレンジのスイッチが、リセット。

ンタラクティブディスクソフトを起動する機能なども含まれる。インタラクティブディスクソフトというのは、ビデオディスク版コンピュータソフトとでも考えてもらえば解りやすいだろう。

最後のグラフィックの機能は、一般的なグラフィック機能とは少し違い、スーパーインポーズ時を考慮したコマンドで構成されている。コマンドの一つにBLINDというのがあるが、これはＴＶでよく画面を切り変える時、中心に向かって画面が消えたり、上下に分かれるように切り換ったりする効果と同様なものと考えればよい。このBLINDコマンドを使って画面を消去、再現する方法は10種類もある。

コントロール用キー

ＭＳＸマシンがその操作を簡単にするためにファンクションキーを用意しているのと同じように、ＰＸ－７ではレーザーディスクコントロール用のファンクションキーとも呼べるものを用意している。

キーボード左端に３つ、淡いグリーンのキーがそれだ。これらのキーは当然のことながら、先に述べたオーディオ・ビデオスイッチがノーマル、つまり外部のビデオ信号がＰＸ－７内を素通りしていない場合に有効に働く。

まず［SUPERIMPOSE］キーを押した場合、後面の入力端子に接続したビデオ機器の画像と音声にＰＸ－７で作られた画像と音声が合成されて出力される。

２つ目の［VIDEO］キーを押した場合には、ビデオ機器の画像と音声のみが出力される状態、つまり素通りとなるわけだ。これは、コンピュータをオフしたくないが、ビデオ機器の画像、音声を楽しみたい、などという場合に使えばよいだろう。

［COMPUTER］はその逆で、出力はコンピュータ側のものだけとなる。

また、これらはシフトキーを押しながら使用した場合には画像のみ、コントロールキーを押しながら使用した場合には音声のみにそれぞれ有効と、なかなか小技も使えるようにできている。

魅力的なスペック

ＰＸ－７は通常のＭＳＸマシンとしても十分に魅力的なスペックをそなえている。

ビデオ出力はコンポジット、ＴＴＬレベルのＲＧＢ（ただし出力は８色に制限される）出力も可能だ。また、音声出力についてはヘッドホン、内蔵スピーカ、後面からのピン出力すべてにおいてステレオである。

カートリッジスロットは前面と後面に一つずつあり、後面にそなえられたそれは、今後の周辺機器の拡張に際しても、使いやすい位置にあるといえるだろう。

プリンタインターフェイスは初めから内蔵しているし、分離型のキーボードはマニアライクな仕様である。

これだけの内容とアピアランスのマシンにつけられた価格は八九、八〇〇円。決して高いとはいい切れないのではないだろうか。

仕　様

メーカー・品名・型式等		パイオニア株式会社　ＰＸ－７
ＣＰＵ		Ｚ－80Ａ
ＲＯＭ		ＭＳＸ ＢＡＳＩＣ ＲＯＭ　32Ｋバイト 拡張Ｐ-ＢＡＳＩＣ ＲＯＭ　８Ｋバイト
ＲＡＭ		32Ｋバイト
ＶＲＡＭ		16Ｋバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
表示	グラフィックス	256×192ドット
表示	カラー	16色（ＲＧＢ出力時８色）
表示	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	２スロット　ＭＳＸ規格
インターフェイス	ビデオ出力	コンポジットカラー ＲＧＢ出力（８色ＴＴＬレベル）
インターフェイス	オーディオ出力	ステレオ（内蔵スピーカ、ヘッドホン共）
インターフェイス	ＲＦ出力	外部コンバータ必要
インターフェイス	カセットＩ／Ｏ	1200／2400ボー　ＦＳＫ方式
インターフェイス	ジョイスティック	２個接続可
インターフェイス	プリンタ出力	有
インターフェイス	拡張バス	──
キーボード		ＡＳＣＩＩ配列（英・数・グラフィックス） ＪＩＳ配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100Ｖ　50／60Hz
消費電力		28Ｗ
大きさ	本体	420×70×323.5（mm：幅×高×奥行）
大きさ	キーボード	420×47.5×171（mm：幅×高×奥行）
重さ（本体＋キーボード）		6.6kg
色		シルバーメタリック
価格		89,800円
付属品		ビデオケーブル ＢＡＳＩＣ説明書 取扱説明書
その他		後面に電源コンセント　200Ｗ×１ ＡＶコントロール機能内蔵

ビジュアル機器との接続

本文中でも述べたように、このＰＸ－７はＬＤ－７０００をはじめとして、同社のＬＤ－１０００、家庭用ＶＴＲなどと接続することが可能だ。

接続の方法については、付属の取扱説明書でも数ページを費やしており、様々なケースが考えられる。このページでは、同社のレーザーディスクプレーヤ、ＬＤ－７０００との接続を中心とした二例を紹介してみたい。

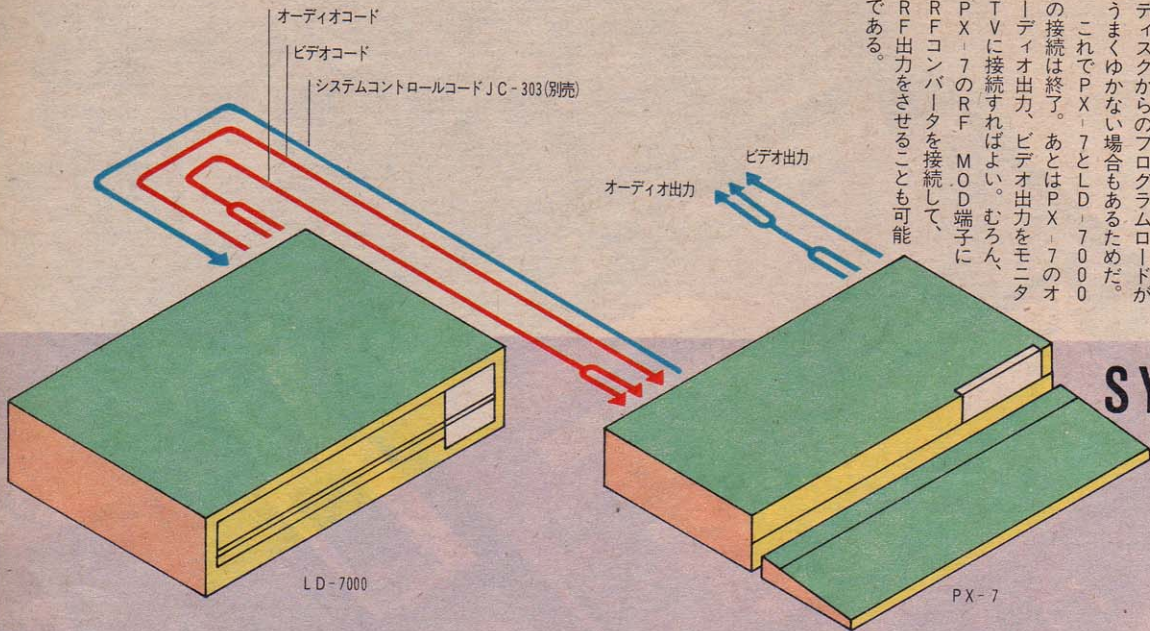
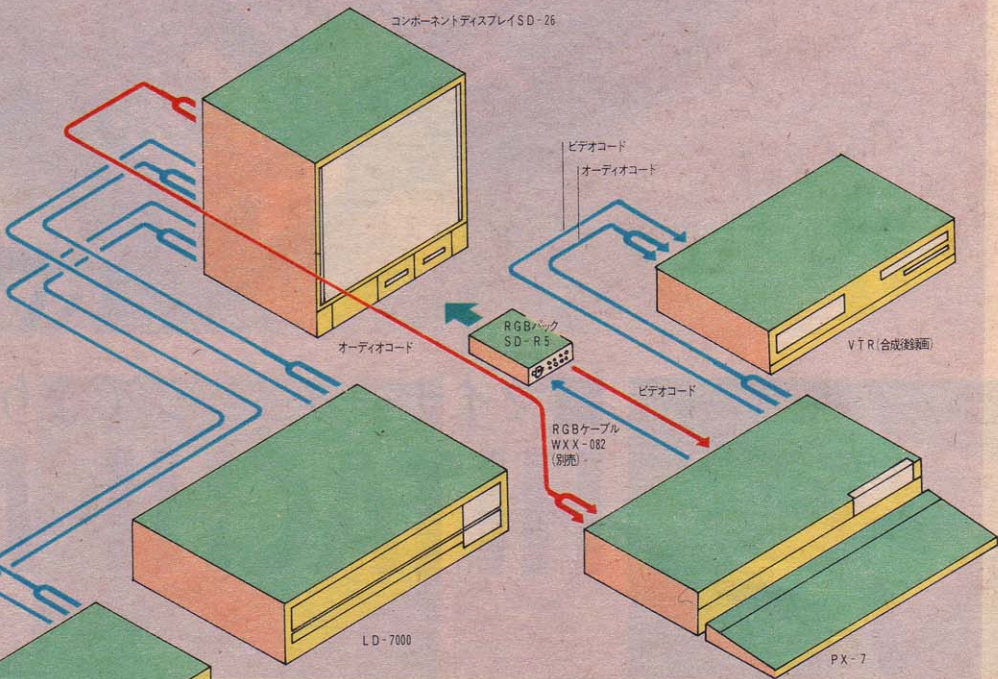
図１で示したのは、最も手軽にＬＤ－７０００をコントロールする方法である。

ＬＤ－７０００との接続には、別売りのシステムコントロールコード、ＪＣ－３０３を使用する。ＰＸ－７のシステムコントロール出力の３とＬＤ－７０００のＩ／Ｏポートを、ＬＤ－７０００からのオーディオ出力をＰＸ－７のオーディオ入力に、

映像出力をビデオ入力に、それぞれ接続する。この時に、オーディオ入力のR／Lを間違えないように注意する必要がある。音の左右が入れ替わってしまうのはもちろんだが、インタラクティブディスクソフトなどを楽しもうとした場合、レーザーディスクからのプログラムロードがうまくゆかない場合もあるためだ。

これでPX－7とLD－7000の接続は終了。あとはPX－7のオーディオ出力、ビデオ出力をモニタTVに接続すればよい。むろん、PX－7のRF MOD端子にRFコンバータを接続して、RF出力をさせることも可能である。

図2は同社のコンポーネントディスプレイSD－26にRGBパックSD－R5を取り付けたものをモニタTVとし、合成画像をVTRに録画することを想定したシステムである。

SD－26はビデオディスクの映像・音声入力の他・ビデオ1、ビデオ2、それぞれの映像、音声の入力があり、さらにビデオディスク、ビデオ1あるいはTVのうちから選択できる、映像・音声の出力を持っている。これらをうまく活用したのがこのシステムだ。

LD－7000と映像ソース用VTRからの映像・音声の出力はSD－26後面のビデオディスク、ビデオ1の入力に接続される。PX－7に入力される信号のうち、音声はSD－26の後面から、映像はRGBパックSD－R5から、それぞれ送られる。さらに、RGBケーブルWXX－082でPX－7の後面のRGB出力からSD－R5のRGB入力端子に配線し、合成画像はPX－7のビデオ、オーディオの出力からVTRに入力するという形になる。

一見、難しそうだが、それぞれの機器の性能を十分にひき出すことのできるシステムである。

接続方法としてはこの二つのほかにまだまだ中間的なものも考えられているようだ。

パイオニアでは今後、これらのシステムをさらに充実させる周辺機器や、インタラクティブディスクソフトなどの拡充をはかってゆくとのこと。AVマニアでなくとも注目したいところだ。

日立MB-H1

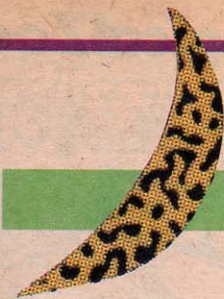
■マイナーチェンジでより充実

HITACHI MB-H1

マイナーチェンジでより充実したMSXマシン。
コンパクトな基本設計はそのままに、操作性を向上。
内蔵ソフト、スピードコントローラ、分離型電源などユニークな設計ポリシーは変わらず。期待される各種パワーパックやハンドヘルド的使用法をめざした周辺機器。
2つのスロット、プリンタインターフェイス、RF出力など装備も十分。

コンパクトにまとめられた本体、分離型の電源、内蔵ソフト、スピードコントロール機能など、ユニークな特徴を持つ日立のMSXマシン、MB-H1がマイナーチェンジした。

外形、機能について大幅な変更があったわけではないが、その変更はMB-H1が販売されてから、かなり気になっていた部分に対してなされたものであり、今回の小変更は有意義なものであったといえる。

マイナーチェンジで製品のリフレッシュをはかるというのは、家庭電化製品や自動車などではよく行われることである。そんな意味においても、MSXマシンがより日常的なホビー、あるいはツールとして普及したのだということができるだろう。

右・新旧カーソルキーの比較。新型の4方向カーソルキーは、小さいながらなかなかうまいまとまりをみせる。
左・スペースキーまわり。新しいものでは、キーの裾にカバーがついている。

内蔵ソフトはそのまま

内蔵のソフトなどについては変更がない。

MB-H1の特徴の一つである内蔵ソフトは、マシンの電源投入後、ファンクションキーを押すことによって起動することが可能だ。

F1キーは一般のMSXBASIC、F2キーがマシン語モニタ、F3キーがROMパッケージの使用方法の説明、F4キーがスケッチプログラム、F5キーがサウンドプレイにそれぞれ対応している。特にマシン語は13個のコマンドを持つ、かなりしっかりしたものだから、マシン語を使用したい人にはこのMB-H1、絶好のチョイスとなるはずである。

また、3段階のスピードコントローラもそのままで、右側面にスライドスイッチが装備されている。

有意義な変更

今回の変更点は基本的に2カ所。カーソルキーとスペースキーまわりである。

カーソルキーはMSXマシンでは一般的な4方向を向いたものにあらためられた。

旧型のカーソルキーについて、いろいろ意見が出たことは容易に想像がつく。MSXマシンの場合、カーソルキーを多用するソフトが多いことは事実であり、直感的な、しかも素早い操作が必要となる場合が多い。少なくとも、そういうケースで使われるカーソルキーとして、旧型のものが適当であったかどうかは疑問の残るところだ。むろん、プログラムの入力やデバッグ時に使用する場合においては、それほど気になることでもなかったが。

新型のカーソルキー、なかなかうまくおさまっているというべきだろう。本体の幅いっぱいにひろがっているキーボードに、この4方向カーソルキーを押し込んだ設計者の苦労は想像に難くない。カーソルキーの形状を変えるために本体の形まで変化させなければならないとしたら、これはもうマイナーチェンジのレベルではすまなくなってしまうだろう。

ただ、この4方向カーソルキーをおさめたことによって、大きく使いやすかったリターンキーが小さくなったのは残念なことだ。

スペースキーまわりの変更はもっと切実な問題の対策である。

本体の前面とツライチになったスペースキーはこのMB-H1の特徴だが、そのためキーの裾が何かにひっかかってしまうというおそれがあった。編集部には新旧両方のMB-H1があるが、旧型のスペースキーは誰かがキャリングハンドルと間違えて（まったくひどい話だ）無理に持ち上げた時にこわれてしまった。いささか常識はずれな使用法だが、少しばかり華奢な造りだったような感じがしなかったわけでもない。

新型では、キーの裾にカバーがついている。キーの引っかかりがなくなると共に、キーの動きに関してもガイド的な役割を果たしているようだ。ちょっとした気くばりだが、マシンにとってはかなり実質的な品質アップといえるだろう。

●●

ユニークな特徴をもったこのMB-H1、今回のマイナーチェンジでさらに充実したマシンとなった。

今後はこのハンディタイプのマシンの有効性を追求する周辺機器やオプションに期待したい。たとえば、分離型の電源を生かした各種のパワーパックなどはユーザーの最も望むところだろう。

メーカー・品名・型式等		株式会社日立製作所　MB-H1
CPU		Z-80A
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	2スロット　MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル　1ch
	RF出力	有
	カセットI/O	1200／2400ボー　FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	有
	拡張バス	——
キーボード		ASCII配列（英・数・グラフィックス） 50音配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100V　50／60Hz
消費電力		20W
大きさ	（電源含む）	330×61×322（mm：幅×高×奥行）
重さ	（電源含む）	3.4kg
色		エレガントアーモンド又はトラッドレッド
価格		62,800円
付属品		TV信号切換スイッチ TVケーブル カセットケーブル 取扱説明書
その他		側面にスピード切り換えスイッチ

◆別体型の電源もいままでと変わりない。この電源パックが、バッテリーパック、カー電源コンバータなどと取り換えられるようになれば、一段と進歩したマシンになるだろう。
➡非常にコンパクトにまとまったマシンだ。横幅いっぱいのキーボード、手前の面まできているスペースキーなど、かなりユニークなプロポーションだといえる。

MagicalZoo
MSX
Adventure
大いなる謎が今……
黄金の墓
大人気発売中！ 第1回 アドベンチャーゲーム
コンテスト最優秀賞受賞作品。
■フルグラフィック 32画面
■リアルタイム・アニメーション処理を採用した画期的画面
■多彩なコマンドと多数のメッセージ表示
■日本語表示、日本語入力
■BASIC＋機械語（RAM 32K以上使用）
カセットテープ＋取扱説明書（ヒント集付）ブック型パッケージ入 ￥4,800
ムー大陸の謎
好評発売中！ 第1回 アドベンチャーゲーム
コンテスト優秀賞受賞作品。
■フルグラフィック23画面
■エキゾチック・アドベンチャーゲームの決定版
■日本語表示、英語入力
■BASIC＋機械語（RAM32 K以上使用）
カセットテープ＋取扱説明書（ヒント集付）
ブック型パッケージ入 ￥4,800
黄金の墓
ムー大陸の謎
「続・黄金の墓―スフィンクスの謎」ただいま開発中。
ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)
★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留で当社MSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトフェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。
スタッフ募集中！ ●開発部/システムエンジニア、プログラマー…教育用ソフト・ゲームソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部/編集スタッフ…デザイナー、雑誌・単行本の企画編集 (応募)詳細は電話でお問合せ下さい。(応募の秘密は厳守します)
資料請求券
MSXマガジン
ZOO ⑥

パソコン家庭教師ただいま授業中!

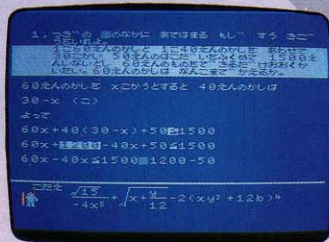
STRATFORD C.A.I.

基礎から受験まで 中学徹底数学

監修 菊池兵一教授(埼玉大学教育学部)
植竹恒男教授(亜細亜大学教養部)

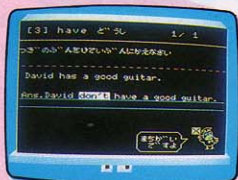
	Part 1	Part 2
中学1年	整数	方程式
	正の数・負の数	関数
	文字と式	図形・計量近似値
中学2年	式の計算	1次関数
	不等式	図形の基本移動
	連立方程式	平行四辺形
中学3年	平方根	関数とグラフ
	式の計算	円
	2次方程式	図形の計量

- ●基礎・水準・最高水準の3レベル構成
- ●解法のステップ表示
- ●問題数・目標点を自由に設定
- ●得点・学習意欲・目標達成度の3点からテスト結果を評価
- ●各学年Part1 3巻完成(Part2 3巻近日発売)

各巻とも、カセットテープ3本組
ソフトウェア取扱説明書 定価 9,800円
RAM32K使用

〔カセットテープ+取扱説明書〕
ブック型パッケージ入・RAM32K使用
(「モグラたたきキーボード練習」を除く)

中学必修英単語
中1～中3各学年別3作品 各¥3,800

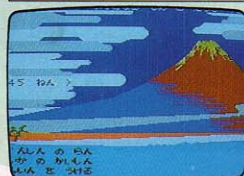
楽しい算数
小2～小6各上下巻 各¥3,800

中学必修英文法
中1～中3各学年別3作品 各¥3,800

モグラたたきキーボード練習
幼児～一般(RAM16K) ¥3,000

化学〔元素記号マスター〕
中学生・高校生向 ¥3,800

日本史年表
中学生向き ¥3,800

幼児のえいご
3才以上 ¥3,800

資料請求券 MSX マガジン CAI ⑥

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・学年・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンター MSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中!! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部/編集スタッフ※詳細は電話でお問い合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

ドラマチック・アクション!!

スピーディな場面展開、迫力あるサウンド
バンダイの本格ソフト。
バンダイのソフトは全てマシン語です。

ガンダム、ア・バオア・クーに挑む！

ガンダム

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向って発進! ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

㊄¥5,800 5月発売予定

©㈱創通エージェンシー ㈱日本サンライズ

MSX

ビーム砲、炸裂！戦え、ガンダム!!

ガンダム ルナ・ツーの戦い

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

㊄¥4,800/5月発売予定

©㈱創通エージェンシー ㈱日本サンライズ

PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

シュワッチ！特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ! 敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

㊄¥5,800 5月発売予定

©円谷プロ

MSX

史上最強の零戦が大空を舞う！

ゼロファイター 零戦

轟音と共に接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

㊄¥4,800/5月発売予定

PC-8801 (mkII)、他機種用も開発中

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現！

ゴジラVS 3大怪獣

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

㊄¥5,800 5月発売予定

©東宝・東宝映像

MSX

勝敗は、すべて戦略にある！

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知脳とテクニックを必要とする、リアルタイム・シミュレーションゲーム。

㊄¥4,800/5月発売予定

PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

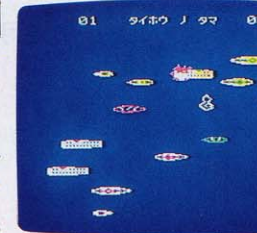
迫真きわまる星間戦争が、いま！

銀河漂流 バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

㊄¥5,800 5月発売予定

©毎日放送・㈱日本サンライズ

MSX

＊上記、各画面はRX-78のものです。
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求！豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコン・ソフトを幅広く楽しんでいただくために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲーム から、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト ●関ヶ原 ●テニス ●将棋 続々6月発売予定！ ご期待ください。

株式会社バンダイ
フロンティア事業部
東京都台東区駒形2 5 4 〒111 TEL(03)842 5151㈹

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430 ●仙台(0222)84 9420 ●新潟(0252)33 6541 ●名古屋(052)613 3434 ●大阪(06)942 2647 ●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741

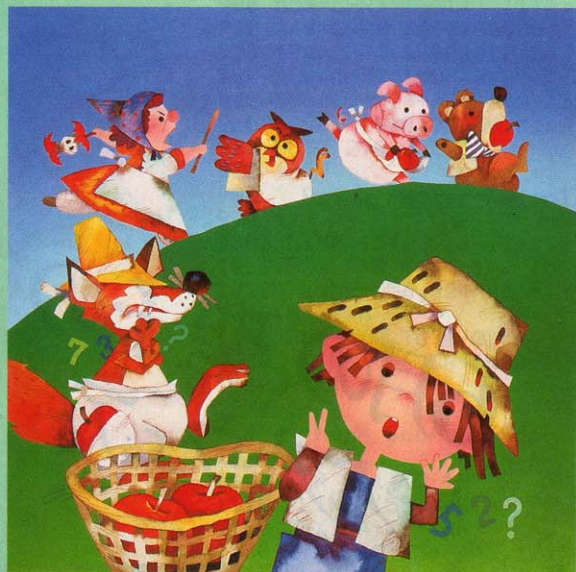
小学生用“まんてんくん”も仲間入りして、ますます充実のランドコンピュータの学習ソフト。

夢中、夢中の算数ドリル

君はずばぬけた

新発売

自由にのびのび基礎から身につく

徹底ドリル　小学生用

きみは算数が、にがてかな。でも「ならうより、なれろ」ってことば知っているだろう。そう、むずかしく考えるよりも、夢中で勉強しているうちに、それが身についてくるってことだね。とくに算数は基本がたいせつ。「まんてんくん」と仲よしになってごらん。思っていたよりも算数がやさしくて楽しいってことがわかってくるよ。これなら、きっと算数と友だちになれるね。

学力に合わせて選べるラインナップ全10巻（各巻カセット2本組）¥5,800

巻	内容
時刻と時間（1〜4年生向）	1.時計の読み　2.時間計算
たし算・ひき算I（1〜2年生向）	1.たし算　2.ひき算
たし算・ひき算II（2年生向）	1.たし算の筆算　2.ひき算の筆算
九九の計算（2年生向）	1.九九の基礎　2.九九の応用
かけ算（3年生向）	1.かけ算の計算　2.かけ算の筆算
わり算（3年生向）	1.わり算の計算　2.わり算の筆算
小数の加減（3〜4年生向）	1.小数の加算　2.小数の減算
小数の乗除（4〜5年生向）	1.小数の乗算　2.小数の除算
分数の加減（3〜4年生向）	1.分数の加減算I．2.加減算II
分数の乗除（5〜6年生向）	1.分数の乗算　2.分数の除算

大好評

子供の興味と能力に合わせて楽しく学ぶ

幼児用まんてんくん

1 数の導入 3〜6才

2 計算力I 4〜7才

3 計算力II 5〜7才

4 記憶力 3〜6才

5 思考力 5〜7才

6 反射性 5〜7才

■FM-7（カセットテープ）■ベーシックマスターMARK-5（カセットテープ）■SMC70 777（フロッピーディスク）■パソピア7（カセットテープ）■MSX（カセットテープ）

●カセットテープ3巻（説明書付）¥9,800

楽しさをひろげ、知力アップに役立つ

NHKおかあさんといっしょ にこにこ、ぷん

じゃじゃまる　ぴっころ　ぽろり

パソコン絵本　カセットテープ各巻¥2,800

いけるかな　なんだろうな　おみせやさん

ファミリーゲーム　カセットテープ各巻¥2,800

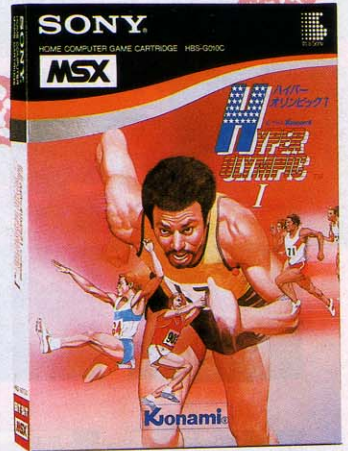
コンテナクイズ　バラバラパズル　メイロデート

大人気

6月の、聖子のソフトウェア。

CBSソニー／松田聖子

（オリンピックスタジアムの興奮そのまま。これはもう完全なスポーツだ。）

今年は、4年に一度のオリンピックの年。というわけでもないのだが、いま人気上昇中のゲームが、このハイパーオリンピックだ。参加することに意義があるのだから、キミも世界記録にチャレンジしてみようではないか。まず、ハイパーオリンピックI。100ｍダッシュ、ロングジャンプ、ハンマー投げ、400ｍダッシュの4競技が楽しめる。神経を集中して、両手が痛くなるくらいキーボードやハイパーショットをたたかなければ、予選通過はムリ。寂しい結果に終わっても、ゲームだから何度でもチャレンジしよう。ゴールドメタルを期待する。

▲息をつけない迫力。100mダッシュ。

▲君は空を歩けるか。ロングジャンプ。

▲誰よりも、遠くへ。ハンマー投げ。

▲最初から全力疾走。400mダッシュ。

ハイパーオリンピックI…¥4,800

ソフトウェアも、ソニー。

HIT BIT

SONY®

迫れるよ、聖子のソフト。

ハイパーオリンピックII‥¥4,800

たすら手を動かして迫まろう。画面のグラフィックスも最高に美しいので、スタジアムの臨場感もバッチリ。今日から、キミの目の前がオリンピックの競技場だ。飛べ、走れ、投げろ。

（ハイパーオリンピックのゲーム大会がある。どしどし参加してみようよ。）

いまハイパーオリンピックのゲーム大会が行われている。オリンピックの競技種目は8種。総合スコア、種目別スコアで高得点を競う大会だ。自信のあるキミは、かならず応募しよう。

■主催／コナミ工業㈱、コナミ㈱、ソニー㈱■競技方法／8種目の総合スコア、種目別（8種目）で競う。■応募方法／自分の参加したいジャンル（総合または種目別）に分けて、自己の最高得点を写真に撮り、ハイパーオリンピック大会事務局まで送る。■応募できる本数／個人で何回応募してもOK。■期間／昭和59年5月1日～同8月3日までの消印有効。■賞品／ハイパーオリンピック賞（優勝）、準優勝、3位、4位、5位、6位まで豪華商品を進呈。

（トラックの興奮と熱気、息もつかせないタイミング。どこまで迫れるか。）

ハイパーオリンピックIに続いて、このハイパーオリンピックII。110mハードル、ヤリ投げ、ハイジャンプ、1500m競争の4競技がキミを待っている。ゲームも体力の時代だ。タイミングとパワーが、勝敗のわかれ道になる。とにかく、ひ

▲ダッシュ&ジャンプ。110mハードル。

▲助走、そして力強い一投。ヤリ投げ。

▲世界の鳥人となれるか。ハイジャンプ。

▲スパートの時期が問題だ。1500m。

ちょっと賢いソフトのアイデア待ってます。

ソニー賞　ソフトプログラムコンクール

Ⓐソフトの企画アイデアを募集します。部門はシナリオ／キャラクターデザイン／ファンタジー／ホームアプリケーションの4部門。Ⓑジュニアのソフト・アイデアを募集します。小・中学生の方、分野を問いませんので、お気軽に。●賞（4部門およびジュニア、各1名）…プラチナディスク賞（楯と賞金50万円）／ゴールドディスク賞（楯と賞金30万円）／シルバーディスク賞（楯と賞金10万円）Ⓒ SMCあるいはMSXの完成プログラムを募集します。●賞（各1名）…プラチナディスク賞（楯と賞金200万円）／ゴールドディスク賞（楯と賞金100万円）／シルバーディスク賞（楯と賞金50万円）Ⓓ応募締め切りは、1984年5月末日。Ⓔ応募先は、〒100-91 東京中央郵便局私書箱1180（DMS）ソニー賞ソフトプログラムコンクール事務局Ⓕ応募条件など詳しくは上記事務局まで。お問合せは、ソニー㈱APS開発室（03-448-2008）まで。

いろいろ楽しいMSXソフトウェアが選べます。

- スパーキー ¥4,500
- ジュノファースト ¥4,000
- コンピュータオセロ ¥3,500
- コンピュータービリヤード ¥4,500
- Home Computer ABC ¥9,800
- クレージートレイン ¥4,500
- マウザー ¥4,500、他

写真のシステムは、ソニー・パーソナルコンピュータHB-75本体 ¥69,800とトリニトロン・カラーテレビKV-14GR1 ¥64,800の組合せです。

熱い一瞬が、そのままパソコンゲームになった。

(これは、もうスポーツだ!)

話題のMSX対応
VIDEO GAMES

HYPER OLYMPIC
ハイパー・オリンピック

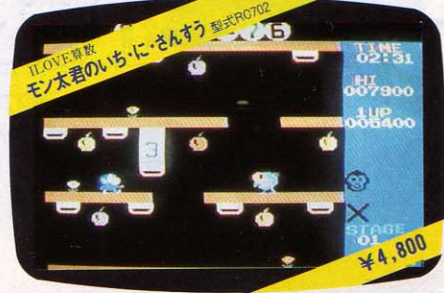
Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984
JOC-LL-31-84-1

ハイパーショット
カートリッジと同時発売!!
専用操作スイッチ「ハイパーショット」でより楽しめます。
■JE502…¥4,800　■JE503…¥3,000

●コナミ工業は、第2回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。　★MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

ハイパーオリンピック 1　形式RC710 ¥4,800　●100m ダッシュ　●走り幅飛び　●ハンマー投げ　●400m 競走

ハイパーオリンピック 2　形式RC711 ¥4,800　●110m ハードル　●ヤリ投げ　●走り高飛び　●1500m 競走

●コナミのMSXカートリッジは予想外のご好評を頂き、製造が追いつかず、多くのお客様にご迷惑をおかけ致しておりますことを、お詫び申し上げます。

■通信販売でもお求めできます。　●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格+(送料¥500)の合計金額をお送り下さい。●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。

〈振込先〉 コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ケ谷支店・普通1073435

遊びを通じて新しい教育文化を創造する

コナミ株式会社・東京 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111(代)

■MSX対応のために新設計　MCP-40XはMSX規格のホームコンピュータに接続できる、高性能でしかも低価格な4色カラープリンタープロッターです。MSX規格の全キャラクター(英数記号・カナ・ひらがな・特殊グラフィック・漢字)が印字可能なだけでなく、カラーでグラフ,図形等の作成ができます。

■優れた描画機能　MCP-40Xは平均10文字/秒で1行あたり最大80桁の文字を鮮明に印字します。また、4色のボールペンが、驚くほどの精密さで図形,直線,グラフなどを描きます。用紙は114mm幅の普通紙が使用できます。この画期的なマイクロメカニズムをみれば、あなたも必ず1台欲しくなるでしょう。

■超薄型・軽量・優れたデザイン　MCP-40Xは重量がわずか750gという軽さで、サイズも276(W)×174(D)×68(Hmax.)mmとコンパクトですから普通サイズのアタッシュケースに楽に入ります。

●4色ペン,ロール紙はもちろんのこと、接続ケーブルやMCP-40Xの基本性能を十分に引き出したデモンストレーション・プログラムテープが付属しており、購入したその日からすぐに楽しむことができます。

日月火/0123456789?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ[¥]abcdefghijklmn。
オカキクケコ!#$%&'()=~|　PRINTING/PLOTTING SYSTEM　BALL POINT PEN,4
PLOTTING SPEED

▲印字見本

定価 ¥34,800

標準機MCP-40も同価格で好評発売中!

印字機能	描画・印字システム	ボールペン式4色 (水性)
	描画スピード	(水平及び垂直) 52mm/sec (斜め45°) 73mm/sec
	印字スピード	10文字(但し最少文字の時)/sec
	分解能	0.2mm/ステップ
	印字可能範囲	96mm(480step)(X方向) 無限大 (Y方向)
	印字桁数 (ソフトウェア)	40文字(電源投入時) =INT(80/(n+1)),0<=n<=63
	精　度	反復0.2mm(max),動作0.3mm(max) 距離0.5%(max)X-軸,1.0% Y-軸
	自己診断	4色にて、ASCII96文字印字
記録ペン	黒・青・緑・赤各1本組,ペン寿命 約250m	
使用用紙	紙　質	45kg/cm²白色上質紙(普通紙)
	紙　幅	114.5±0.2mm
	紙　厚	約70μm
	紙　長	約56m
インターフェース	MSXパラレル	
その他の条件	使用温度範囲	5°~35℃
	保存温度範囲	-40°~71℃
	湿　度	10~80%(但し、結露しないこと)
	電　源	ACアダプター,出力:DC9V 1.2A

本　社:〒101東京都千代田区外神田2-14-10(第二電波ビル4F)☎(03)257-0128代
COSMOS秋葉原:〒101東京都千代田区外神田1-11-6(小暮ビル)☎(03)257-0512代

株式会社 アスターインターナショナル

※アスターインターナショナルは、おかげさまで創立満10周年を迎えました。今後ともよろしくお願い致します。

待ってたんだ、僕のパソコンと仲良くつき合えるこんなプリンター。サイズは、ほぼA4週刊誌大と超コンパクト。しかも乾電池駆動だから、ハンドヘルド型のパソコンとともに持ち運びもラクラク。まさに、僕たちのためのプリンター、新登場。美しい印字で定評のブラザーから。

■主な特長
- ほぼA4サイズ。超小型、超軽量のポータブル・タイプ
- 熱転写／感熱プリントの両印字方式が可能
- 印字音の静かなノンインパクトプリント
- 乾電池駆動で機動性抜群

■主な仕様
- 印字方式：熱転写／感熱式（ノンインパクトドットマトリクス）
- 印字ヘッド：9エレメント
- 文字種類：JIS159文字種＋グラフィック63
- 文字構成：通常文字—9×9ドットマトリクス（ハーフドット4）
  グラフィック—8×6ドットマトリクス
  ビットイメージ—パイカ8×480（標準密度）、エリート8×576（標準密度）、パイカ8×960（倍密度）
- 印字速度：約30cps
- インターフェイス：セントロニクスパラレル、RS232C
- 用紙：A4普通紙またはサーマルペーパー
- 電源：直流6V（単一乾電池4本）、ACアダプター（別売）
- 外形寸法：303（W）×174（D）×65（H）mm
- 重量：約1.6kg（電池含まず）

ブラザー熱転写プリンター
HR-5
現金価格 39,800円

ブラザー販売株式会社
情報機器事業部
東　京 〒104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL (03)274-6911
名古屋 〒460 名古屋市中区大須3-46-15 TEL (052)263-5811
大　阪 〒542 大阪市南区心斉橋筋1-1 TEL (06)251-7265

この「パソコンの恋人」HR-5について、詳しく知りたい方は……ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法（ゲーム、ビジネス…etc）、氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券
MSX
84-6

信頼と創造の富士通

富士通

FM SPIRIT.
満開、ボクらの興奮ゴコロ

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。いくつになっても、どんな時でも
興奮させてくれるモノなら大歓迎。そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。

¥49,800（本体価格）

新登場

先端技術が夢中にさせる興奮パソコン FM-7 セブン ¥126,000（本体価格 簡易言語ソフト付）

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演、あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091/591-2561 ●東京・秋葉原(03)251-1448/251-1449 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 〈丸井今井〉(011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋(052)221-6016 ●大阪(06)344-7628/341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

富士通株式会社 ●半導体統轄営業部(03)502-0161 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●九州営業所(092)411-6311

近頃、パソコン、ワープロ カラダによろC。

●富士通提供のTV番組「コンピュートないと」、嵐山光三郎さんほかを迎え、装いも新たに、毎週パソコンとワープロの最新情報を満載して好評放送中です。

コンピュートないと 放送時間●テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知 毎週月曜23:00~23:30●札幌テレビ 金曜24:30~25:00●東北放送 火曜23:35~24:05●静岡放送 日曜23:40~24:10●信越放送 日曜23:00~23:30●北陸放送 水曜24:40~25:10●中国放送 日曜23:40~24:10●RKB毎日放送 日曜24:20~24:50

MSX-BASIC入門講座[6]

アニメーションに挑戦

六回目をむかえた本講座はいよいよコンピュータ・アニメーションに挑戦するぞ。

これまでもずっとグラフィックスで楽しくきれいなデザインを描いてきた。でもどれも止まったままの絵だったね。自分でつくったデザインを自由に動かせたら楽しいだろう。

最近ではテレビや映画にコンピュータを使ったアニメーションがいくつも登場している。ぼくらのMSXでも動画を楽しんでみたいね。

アニメばかりじゃなくて、自分でゲームを作るときにも絵を動かすことは不可決だ。今回はMSXで絵を動かすためにはどうしたらよいのかをじっくりみていくことにしよう。

まずは今までの知識で

MSX-BASICには動画を手軽に扱える機能が用意されている。でも、それを使わずに今までの知識でどれだけできるか試してみよう。これまでのグラフィックス機能の総復習のつもりでみてくれ。

絵を動かすといっても、どんな絵をどのように動かすかでかなりいろいろなバリエーションが考えられる。ここではとりあえず円を画面の左上から右上に動かしていくプログラムを作ってみる。

ひとロに「絵を動かす」といっても、これまでのグラフィックス命令にはそんな命令はなかったね。そこで、「絵を動かす」という仕事をコンピュータむけに整理してみると次のようになる。

①円を描く　②円を消す　③円く場所をずらす。

この3つのステップを繰り返せば絵が動いているように見えるゾ。論より証拠、さっそくそのようにプログラムをつくってみよう（リスト1）。

ここに出てきている命令は全て今までに出てきているから意味はバッチリわかるね。キーボードにも慣れて、打ち込むスピードも速くなってきたら、プログラムの入力もルンルン気分だね。

打ち込みが終わったらタイプミスがないかもう一度よく見直してからRUN RETURNで実行してみてくれ。あまり急いで確認しないまま実行するとSyntax errorやIllegal function callなどのエラーが山のように出てくるゾ。

実行結果を写真1にのせておく。写真で見るとわかりにくいかもしれないけれど、実際プログラムを動かしてみると円がパク・パク・パク動いているのがわかるんだ。

リスト1

```
100 'アニメーション 1
110 COLOR 15,1,1
120 SCREEN 2
130 FOR X=20 TO 170 STEP 5
140 '
150 Y=X+5
160 CIRCLE(X,Y),5,7
170 PAINT (X,Y),7
180 CIRCLE(X,Y),5,1
190 PAINT (X,Y),1
200 '
210 NEXT X
220 K$=INKEY$
230 IF K$="" THEN 220
240 END
```

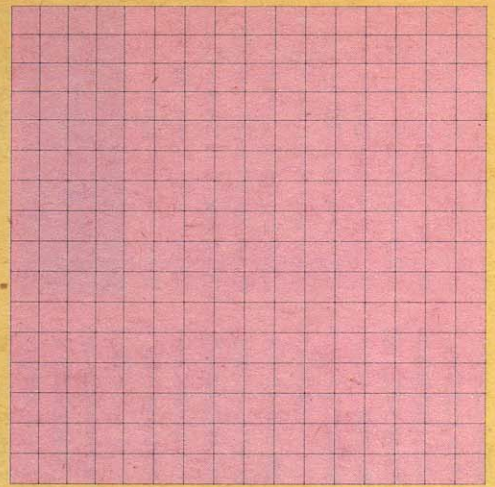
写真1

今月から読みはじめた人もいるだろうから、このプログラムをザッと見てみよう。行番号が10行からでなくて100行から始まっている。行番号は0～65529の範囲で自由につけられるから必ずしも10行から始めなければならない理由はないね。むしろ100行から始めるとプログラムの途中で行番号のケタ数が変わらないから見やすくなる。

100行はコメントでプログラムのタイトルを書いてあるだけ。110行で画面の文字の色を白（カラーコード15）、背景の色を黒（カラーコード1）にしている。120行では画面をグラフィックスモードにして円が描けるようにしている。この3つの行はいわば準備の部分だ。

130行～210行がこのプログラムのメインの部分だ。160・170行で円を書いてぬっている。そして次の180・190行でそれを消している。ここで消す方法に注目してほしい。画面を消す命令はCLSだったね。でもCLSを使うと画面全部が消えてしまう。このプログラムのような単純な例ならいいけれどゲームなどはそうもいかない。デザインを消すときは、背景の色と同じ色で描いたのと同じデザインを重ねて描けばいいんだ。

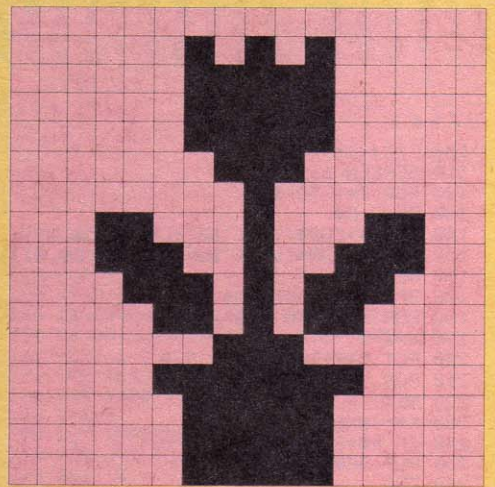
円を描く位置は130・210行のFOR～NEXTで変えている。150行で横に合わせて縦もかえている。220～240行では先月号で登場したINKEY$がでているね。220行

MSXパソコンを用意して下さい。
このマシンは、National CF-2000キングコングです。

で今どのキーが押されているのかをチェックして、何も押されていないときはキーのチェックを続けている。何かキーが押されているとプログラムは終了する。

全体の流れがわかったところでもう一度実行してみてくれ。MSXマシンが手元にある人は、円の大きさや色を変えて試してみて欲しい。

スプライトを使う

絵を動かす基本的な方法はもうわかったね。一度描いた絵を消してから動かすのがミソだ。MSX登場前のパーソナルコンピュータはゲームなんかで絵を動かすのにみんなこの方法を取っていたんだ。

ところで、この方法だともっと本格的に絵を動かすのには不便なところがありそうだ。ちょっとあげただけでも次のようなものがあげられる。①いちいち消すのがめんどう。②複雑なパターンをつくるのが大変。③あまり早く動かせない。

特に②は気になるね。先ほどのプログラムは単に円が動くだけだからおもしろみにちょっと欠ける。複雑な絵を描くには先月やったDRAW命令を使えばいいかもしれないね。それでもあまり速くは動かせない。

そんなとき便利なのがMSXのもつスプライト機能だ。スプライトといっても清涼飲料水じゃないゾ。MSXの持っているスプライト機能は自分の好きな絵のパターンを登録しておけば、画面上の好きな位置に表示できるんだ。ただ表示できるだけじゃなくて、自由自在に動かせるというのは大きな魅力だね。

データをつくる

スプライトの細かな説明はさておいて何はともあれ自分で好きなパターンを実際に登録してみよう。まずどんな絵のパターンを登録するのか決めてくれ。ただし、どんな絵でもいい、というわけにはいかない。スプライトで登録できる絵は8×8または16×16の2つの大きさに決まっている。

ここでは16×16の大きさの絵を登録してみることにしよう。グラフ用紙などを利用して図1のような16×16のマス目の紙を用意してくれ。このマス目の中に自分が好きな絵を描き込んでいく。このマス目のひとつがだいたい画面上の1ドット（点）に対応している。絵を線ではなく1マス1マスをうめてくれ。

この大きさに収まるものなら何でもかまわない。例としては植え木鉢に咲いた花をアレンジしてみた。（図2）

特別な装置を使えばぼくたちが紙に描いた絵のパターンが読みとられ、自動的にコンピュータの中にデータとして貯えられる。でも残念ながらそういう特殊な装置はまだまだ安くないし、一般的でもないね。

そこでマス目を埋めて描いたパターンを1つ1つデータに変換してやらなくちゃいけない。「データ変換」なんていうといかにも難しそうだね。でも実際は大したことはないんだ。

もう一度図2を見てくれ。マス目の横に0（ゼロ）と1（イチ）が並んでいるね。この二つを見比べてみると規則性があるのがわかる。

そう、マス目がぬってあるところを1（イチ）、ぬっていないところを0（ゼロ）にするだけだ。これなら誰にでもできるね。キミのつくった絵をデータに変換してみてくれ。

もとになる絵さえできていればデータに変換するのは簡単だ。次に変換したデータを打ち込むゾ。

データを登録する

絵のパターンをMSXに打ち込んでみる。絵のパターンのデータは前に既にやったREAD～DATAを使って読み込む。まず0と1に変換したデータを1000行以下にDATAの形で打ち込んでくれ。（その前に、前のプログラムが残っているから、NEW RETURNで消しておいてほしい）。0と1に変換したデータの前にDATAの4文字をつけるだけだから簡単にできるね（リスト2）。

画面から目をはなしてみると、花のパターンが見えてくるのがわかるかな。これでデータの入力はOKだ。

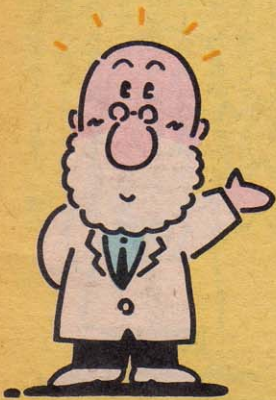
次にプログラムの中でこのパターンを登録しなければならない。絵のパターンをデータに変換してデータ文の中に用意するまでは簡単だったね。でもこのデータを登録するのはちょっと大変だゾ。

といってもあまり心配しなくてもいい。スプライトのパターンを登録するためのプログラムには1つの型が決まっていて、どんな絵を登録するときにもその型をソックリまねすればいいようになっている。写真4に登録の部分のプログラムを紹介しよう。

ちょっと見るとどうもワケのわからない命令らしきものがジャカ

図1

図2

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0 1 0 0 0 1 1 0 0
0 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 1 0 0
0 0 0 0 1 1 1 0 1 0 1 1 1 0 0 0
0 0 0 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0
```

スカでてくる。120・130・160の3つの行はいいとして、140・150行はゴチャゴチャしてサッパリわからないかもしれない。

でも、わからなくても全然気にしなくてもいいのさ。まだ説明していない命令があるんだからわからなくて当たり前だね。細かい意味はわからなくても、要は使い方さえわかればいいんだ。

リスト3は行番号が違うことはあっても16×16の大きさのパターンを登録するときはいつでも使えるから覚えておいてくれ。170行にSPRITE$（0）＝A$＋B$とあるけど、ここの部分で1000行以下のDATA文にある絵のパターンのデータをパターンとして登録している。

170行のカッコの中はスプライトのパターン番号になっている。ここでは1000行以下のデータをパターン0（ゼロ）として登録しているんだ。16×16の大きさのパターンは0～63番まで64個まで登録できるようになっている。

あとの部分は気にしないでソックリそのまままいつも使ってくれ。

これで登録はOKだ。いよいよ絵を表示させるゾ。

リスト2

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000001010100000
1020 DATA 0000001111100000
1030 DATA 0000001111100000
1040 DATA 0000001111100000
1050 DATA 0000000111000000
1060 DATA 0000000010000000
1070 DATA 0001100010001100
1080 DATA 0001110010011100
1090 DATA 0000111010111000
1100 DATA 0000011010110000
1110 DATA 0000000010000000
1120 DATA 0000011111110000
1130 DATA 0000001111100000
1140 DATA 0000001111100000
1150 DATA 0000001111100000
```

リスト3

```
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
```

図3

SPRITE$(0)
↓
パターン番号
（0～63：16×16の場合）
スプライトパターンの登録

パターンを動かす

いよいよ登録したパターンを動かして表示するゾ。動かし方にはいろいろあるけど、一番最初の円と同じように左上から右下まで動かしてみよう。プログラムをあげると次のようになる（リスト4）。

120～170行は既にみてきたとおりパターンを登録するところだ。100・110行、180～260行を打ちこめばプログラムは一応完成だ。もう一息ガンバッてくれ。ミスがなく打ち込むと花が左上から右下にツーと動いていって右下の方で止まるハズだ。止まったら何かキーを押すと花は消えてプログラムは終了する（写真2）。

今月いちばんはじめのプログラムよりもずっと滑らかにきれいな花の絵が動いてゆくのがよーくわかるね。写真5のリストがどうなっているかざっと眺めてみるゾ。

110行でSCREEN1，2という形でSCREEN命令が使われている。今までSCREENのあとの数字は一つだった。実はカンマの後の数字は、スプライトパターンの大きさを表示しているんだ（図4）。

図を見るとわかるようにここでは16×16のパターンをそのまま表示させている。この行をSCREEN1，3にするとパターンが拡大されて表示される。ちょっと試してくれ。

120～170行は何度も説明してるからパス。実際に動かしているのは180～260行の部分だ。よく見ると今月の最初のプログラムによくにているけれど、わかるかな？ FOR～NEXTで位置を変え、INKEY$を使って終わりのチェックをしているのは行番号が違うのを除けばほとんどソックリだね。ただし、肝腎な表示の部分が全く違う。200行にPUT SPRITE0，（X，Y），7，0とあるがこれが、先ほどから苦労して登録したパターンを表示させているんだ。PUT SPRITEの使い方は次のようになっている（図5）。

この中のスプライト面番号は今は気にしないで、常に0（ゼロ）としておこう。図5を見ると200行が、横X、縦Yの位置にカラーコード7（水色）でパターン0の絵を表示する部分だというのがわかるね。横、縦の位置はFOR～NEXTで変えている。

同じ絵を動かすプログラムでも、スプライトで登録したパターンはいちいち消さなくても常に一個だけが表示されるようになっている。

いちいち前に描いたものを消す必要もないし、パターンは瞬間的に表れるから、絵の動きがぐーんとスムーズなのに気付いたかな？

210行は、何もせずにただJを1から20まで増やしているだけで一見ムダのように見えるね。ところが、この行がないと移動のスピードが速すぎるから、210行でわざと時間稼ぎをしてスピードダウンさせているんだ。時間があったら210行を取ってどれぐらいスピードが違うか比べてみてくれ。

絵の移動が終わったあとはキーボードが何か押してあったらプログラムを終わらせている。ところで250行を見ると、PUT SPRITE0，（0，208）となっている。縦の位置は普通0～191だから何か変だね。実はPUT SPRITEをこの形で使うとスプライトパターンを全部消すようになっている。プログラムを終わらせる前に画面上のパターンを消しているんだね。

スプライトの細かい定義とか、使い方はまだあるけれど、ここでは省略しよう。詳しくは、MSXマシンについているマニュアルやMSXビギナーズBASIC（アスキー）などを見てほしい。

リスト4

```
100 'アニメーション 2
110 SCREEN 1,2
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
180 FOR X=20 TO 170 STEP 5
190 Y=X+5
200 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0
210 FOR J=1 TO 20:NEXT J
220 NEXT X
230 K$=INKEY$
240 IF K$="" THEN 230
250 PUT SPRITE 0,(0,208)
260 END
```

図4　SCREEN □，○

↓スプライトの大きさ

0	8×8	標準
1	8×8	拡大
2	16×16	標準
3	16×16	拡大

写真2

パターンいろいろ

　これまでの手順で、画面に好きなパターンを表示させることができるね。ここでもう一度プログラム全体を見てみよう(リスト5)。

　このリストはこれまで画面に出していたものをプリンタから打ち出したものだ。プリンタを持っている人は、[L][I][S][T][RETURN]でリストがプリントされるので自分でも出してみてくれ。プリンタからリストを出すと全体が一目りょう然だね。

　このプログラムの1000～1150行のデータを入れ換えるだけでどんな絵でも表示できる。サンプルとして魔法使いと自転車の2つのパターンをのせておくので参考にしてくれ(図7・8リスト6リスト7)。

　しらずしらずのうちにプログラムがかなり長くなったね。データの部分だけ変えれば何回でも使えるのに毎回まいかい打ち込み直すのは大変だから、テープにプログラムを保存しておくといいね。

図5

PUT SPRITE スプライト面番号, (横, 縦), 色, パターン番号

図6　PVT SPRITE0, (0, 208)

CLS　　HOME CLS

CLS命令やクリアキーでは消えない

プログラムをカセットに記録する命令はＣＳＡＶＥ、逆にカセットからプログラムを読み込む命令はＣＬＯＡＤだ。実際のやり方はマニュアルやＭＳＸビギナーズＢＡＳＩＣに詳しく出ているのでそちらを見てくれ。

●

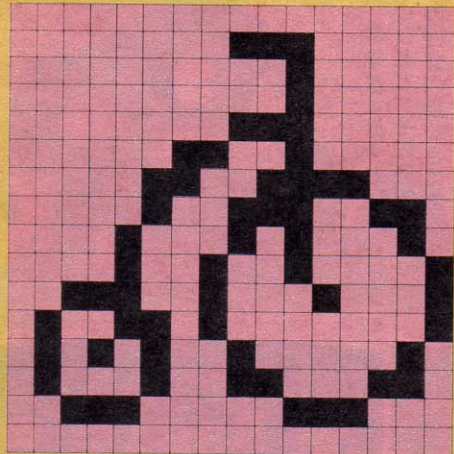
　今回はアニメーションやゲームに必要な動画の機能としてスプライトの基本をやってみた次号では、スプライトやジョイスティックなどをフルにつかって自由自在に絵を動かしてみる。

　今回の内容をしっかり復習しておいてくれ。

図7

リスト6

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000000000000
1020 DATA 0000000000000000
1030 DATA 0000000010000000
1040 DATA 0000000111000000
1050 DATA 0000001101100000
1060 DATA 0000010011000000
1070 DATA 0000000010000000
1080 DATA 0000000011000000
1090 DATA 1110000111110000
1100 DATA 0001001111010000
1110 DATA 1111111111111111
1120 DATA 0001000001000000
1130 DATA 1110000001100000
1140 DATA 0000000000000000
1150 DATA 0000000000000000
```

図8

リスト7

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000011100000
1020 DATA 0000000000100000
1030 DATA 0000000000100000
1040 DATA 0000000011100000
1050 DATA 0000001100100000
1060 DATA 0000011001111000
1070 DATA 0000010011100110
1080 DATA 0000100010100010
1090 DATA 0000100100000010
1100 DATA 0011100100010001
1110 DATA 0100110100000001
1120 DATA 0101010010000010
1130 DATA 0100010011000110
1140 DATA 0011100000111000
1150 DATA 0000000000000000
```

リスト5

```
100 'ｱﾆﾒｰｼｮﾝ 2
110 SCREEN 1,2:KEY OFF
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
180 FOR X=20 TO 170 STEP 5
190 Y=X+5
200 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0
210 FOR J=1 TO 20:NEXT J
220 NEXT X
230 K$=INKEY$
240 IF K$="" THEN 230
250 PUT SPRITE 0,(0,208)
260 END
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000001010100000
1020 DATA 0000001111100000
1030 DATA 0000001111100000
1040 DATA 0000001111100000
1050 DATA 0000000111000000
1060 DATA 0000000010000000
1070 DATA 0001100010001100
1080 DATA 0001110010011100
1090 DATA 0000111010111000
1100 DATA 0000011010110000
1110 DATA 0000000010000000
1120 DATA 0000011111110000
1130 DATA 0000001111100000
1140 DATA 0000001111100000
1150 DATA 0000001111100000
```

次回はスプライト機能の応用だ！

ソフトレビュー

いも窓から風を入れながら。昼はスポーツ、夜はMSX。身体も頭もきたえよう。

株セントラル教育　〒165東京都中野区野方1-53-5
TEL03(388)9111

●テープ　1,980円

一次方程式の解法

考え方をしっかりと身につけておこう。

数学がニガテという人は多いけれど、その原因の一つは方程式の難しさにある。その方程式の基本である一次方程式をわかりやすく理解できるようプログラムされた教育用ソフトがコレ。方程式のわかりやすい解説とレッスン、そしてテストの3本立てで、バッチリ実力がつくぞ！

使い方

まずテープをカセットレコーダにセットして下さい。このソフトはベーシックバージョンですのでレコーダのプレイボタンを押した後、キーボードでCLOADと打ち込み、リターンキーを押すとロードを始めます。ロードの終了後、OKサインを確認して、今度はRUNと打ち込みリターンキーを押すとタイトル画面が現れます。

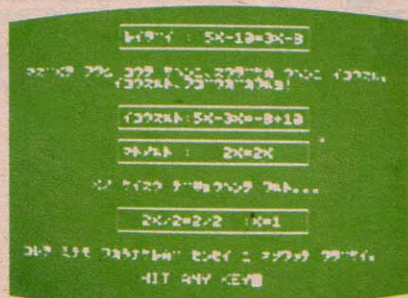
タイトル画面に引き続いて登場するのはメニューです。このソフトでは方程式の解き方についてのやさしい解説(1)と、レッスン(2)、そして学習成果をためすテスト(3)の3つができるようにプログラムされています。この1～3の順序にしたがい学習をすることで、しらずしらずのうちに方程式を解く実力が身についてくるというわけです。

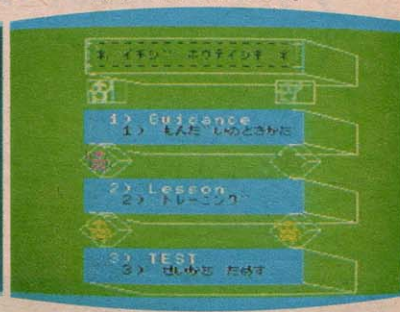
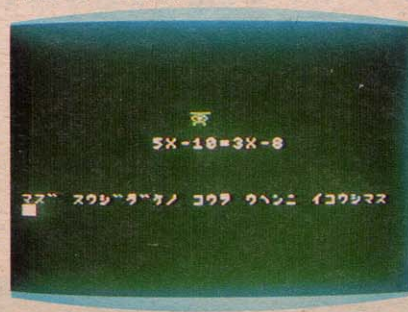
内容

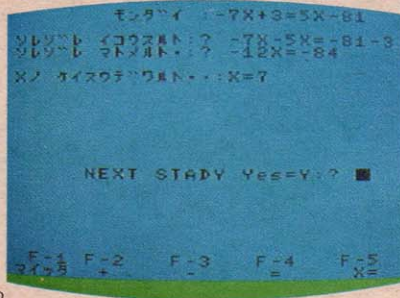
まずは1の解説編です。ここではあなたは一切問題を解く必要はありません。ソフトがひとりでに問題を出し、わかりやすいようにヘリコプターやロボットなどのキャラクタを登場させて〝移項〟の方法を教えてくれます。言うならばMSX版の教科書というセクションです。解説を一通り理解したところでスペースキーを押すと、今度はこの問題の検算です。すでにXがなんであるかがわかっているので、これを前の式にあてはめ、その結果が正しければ答えが正しいということが確認できたことになります。これで解説は終了です。スペースキーをもう一度押すと、またメニューが登場します。

今度はレッスンです。2のキーを押して下さい。まず問題が登場します。この問題を解く時には＋や－、＝などのキーを一つ一つ押す必要はありません。ファンクションキーを使って下さい。F1キーはマイッタです。解き方がわからない時はこのキーを押すと答えを引き出すことができます。F2キーは＋です。計算する際にはこのファンクションキーを使って下さい。同様に、F3キーは－、F4キーは＝で、F5キーはX＝となります。最終的にXの答えを出す時にはF5キーを押して下さい。ここではまず式の移項をしなければなりません。次はその式の左右の辺をまとめなければなりません。最後にXがなんであるのか問われま

⬇問題のとき方を説明してくれるぞ。

⬇さあ、スタートだ。

⬇例題に基づいた説明。

⬇メニュー画面。どれから始めるかな。

面白ソフトが続々と登場してきたゾ!

皆様、いかがおすごしでしょうか。そろそろ初夏の風が吹く季節。MSXマシンとのお付合

す。これで一応レッスンは終了です。

引き続きレッスンしたい場合はYキーを押しその後リターンキーを押すと、次々に同様の問題が現れます。

次の段階に進む際は?キー、次いでリターンキーを押すとメニューにもどります。

最後はテストです。3キーを押して下さい。このテストでは式の途中の経過を打ち込む必要はありません。

⬇計算はノートにしてから解答する。

その間の計算はノートにでも書いて、解答であるXのみを答えて下さい。

ここで用いる+や−などはレッスンのセクションと同様のファンクションキーを用いて下さい。正解の時には〝セイカイ〟の表示と共に、MSXが拍手喝采であなたを祝福してくれるというわけです。さあ、これでバッチリと実力をつけましょう!

もう少し工夫を

★★ (T)

一次方程式の勉強のために作られたソフトであるのは良くわかるが、式の解き方を説明するところはもう少し考えてほしかった。

一次方程式を学ぶためのポイントなどを入れたとしても、16Kシステムで十分なことができるはず。

教育ソフトは目的をはっきりさせ、その目的になるべく近くなるように持って行くのが本当なのでは……。その点では、学習目的が、『一次方程式の解法』とはっきりしているのだから、もう少し工夫してほしかった。楽しく、おもしろいというのは、難しいと思うが、学習目的にあわせて、勉強が進んで行くようにしてほしかった。

★★ (S)

数学のお勉強ということで、多少の不安と期待をもっていざスタート。おそれていた、問題が解けないという事態におちいることはなかったんだけど……。なんとなくイマイチなんだよね。

このソフトの場合は、方程式の移項のプロセスを表現するのに、ヘリコプターが飛んで来てもっていってしまうという部分はよくできていると思うんだ。ただ問題集を解いているようなものでなくて、テレビを見ているような感覚で勉強できたら楽しいんじゃないかなあ。つまり教育テレビ的な発想で作る必要があるんじゃない。題材もグラフとかを使うとグッドなんだけどなあ。

★★★ (J)

教育ソフトの評価は、なかなか難しいのです。作ったサイドの苦労もわかるし、ユーザーにしてみれば、簡単すぎたり、動きがなかったりするとつまらないし……。

このソフトの場合も同じで、楽しい動きがないために、すぐあきてしまいそうなんですよね。

正解したときに、インパクトのあるキャラクタが一瞬登場して、画面に変化を加えてもおもしろいんじゃないかな。

気に入ったのは、〝テスト〟のときに、ノートとえんぴつが必要になること。キーボードをプッシュするだけじゃ、文字のきたない子になりそうだからね。

(えんぴつ)と(コンピュータ)を上手に使いわける子になるよう、がんばってほしいものです。お母さんも、ソフトはよ〜く選んでください。

表現に起伏がほしい

数学という学問をつきつめてゆくと哲学に近づいてしまうそうだ。つまり、何かの考え方の基本、論理の源になるような部分が核になっている学問だっていうことなんだろうね。レオナルド・ダ・ビンチなんていう人は、それを実際にやっていた大人物というところかな。

このソフト、確かにコンセプトはいいと思う。

数学で重要なのは計算することじゃなくて、方法論。計算は慣れればできるようになるだろうし、それこそ、コンピュータにでもやらせればいいんだけれど、その方法を考えるのは自分自身。絶対に理解しておかなきゃいけない部分なんだよね。

ただし、このソフトは表現がうまくいってないな。

どんなものでもそうだけれど、見る側にとって『これはすごい』と思われる部分がないと、その内容を知ろうとする意欲が半減してしまって、ポイントが把握できなくなるような気がする。

学習ソフトとはいっても、表現に起伏がないと魅力のないものになって、いい教材とはいえなくなるんじゃないかな。

おすすめマーク/ほい!

㈱ナムコ 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3
朝日ビルTEL03(736)1211
ROM 4,500円

マッピー

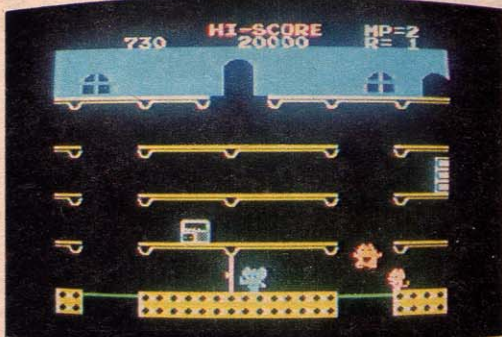
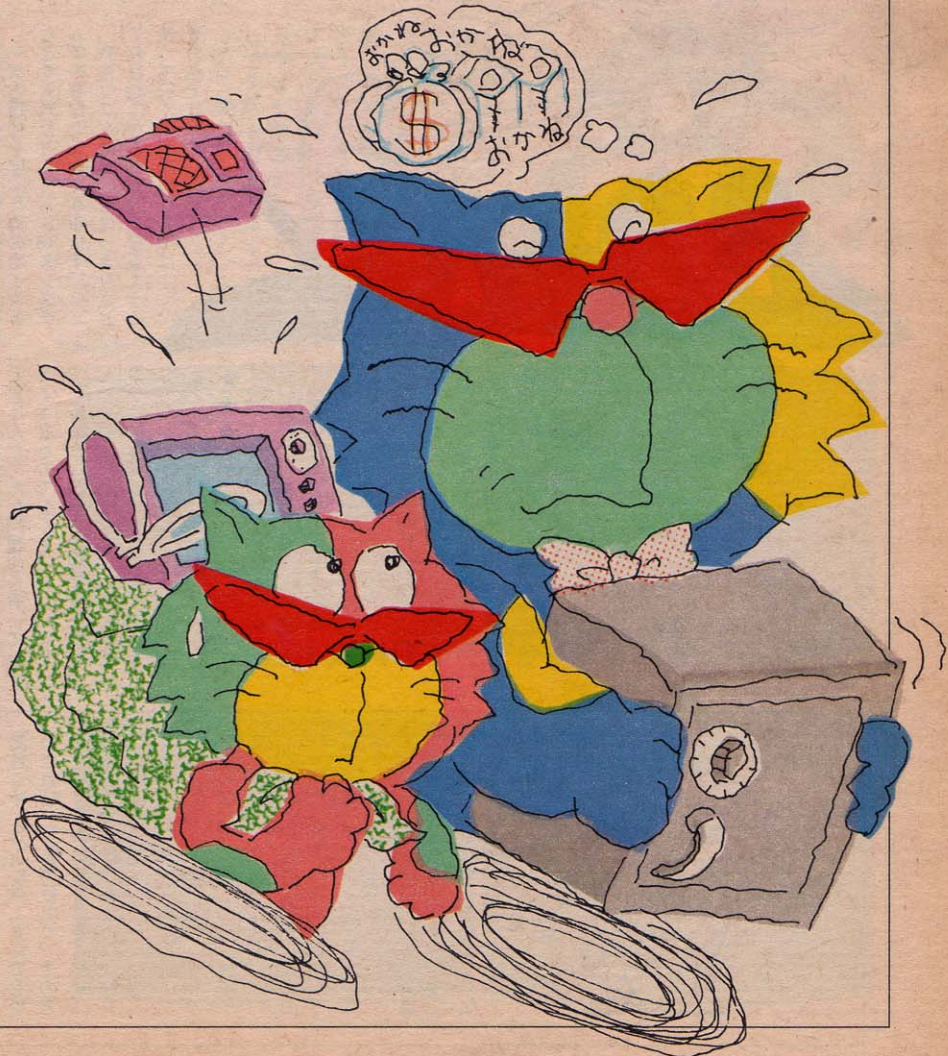
マッピーがんばれ!! 品物をとり返すのはキミだ。

正義感あふれる元気なポリス・マッピー君。盗品を探して、謎の洋館に侵入だ。敵は、にっくきニャームコ。上から下へ行ったり来たり。探せば出るわ、出るわ、盗品の山だ。さあニャームコにつかまらずに、盗品を奪回する事は可能か？ 可愛いマッピー君は、全国の少年少女に大人気！

内容

最初にタイトル画面が現われた後に、ゲーム条件を選択して下さい。ジョイスティックのトリガーボタンを押せばジョイスティック、スペースキーを押せばカーソルキーをそれぞれ選択したことになり、ゲームがスタートします。

このゲームは正義のポリス・マッピー君が盗品の隠されている洋館に忍び込み、盗品を奪回するというゲームです。金庫やラジオ・テレビ等の盗品を全部取り戻すと次の面に進めます。マッピー君の移動はカーソルキーの→←、又はジョイスティックの操作で行います。ゲーム中にニャームコたちが数匹でマッピー君を追いかけて来ます。捕まるとアウトです。各面ともに、4階から5階建ての館が現れます。各階には数ヵ所ドアがあり、マッピー君の進行を阻みます。開ける時には、スペースキー、あるいはトリガーボタンを押して下さい。これらの内で厚いドアがパワードアで、マッピー君の重要な武器となります。ニャームコを十分にひきつけた後、このパワードアを開けると撃退する事ができます。各階の移動は、館にいくつか設置されているトランポリンを利用します。このトランポリンで上下移動している間は、ニャームコに触れても

⬆第1面、館の左側。1階にある厚いドアがパワードア。

⬆トランポリンの上にいるのが、親分ネコ。まるでタヌキネコだ。

CHARACTER

●**マッピー**——正義感あふれる元気なポリス。あなたの手となり足となり走り回ります。彼は、科学技術館のマイクロマウス大会や全国のロボットイベントで大活躍の実在の迷路脱出ロボットなのです。

●**ニャームコ**——しこたま盗んだ品物を隠れ家に並べては、ウハウハ喜んでいる悪い奴ら。親玉のデブッチョなニャームコには要注意!?

☗これは第3面。2階にもトランポリンがあらわれる。

☗第1面、館の右側。どの面でもスタートは1階の右端。

アウトにはなりません。ただしトランポリンは利用回数が増えるにつれ、強度を失くしていきます。トランポリンの色の変化がそれです。緑から黄色、青へと変化し、赤の状態で上に乗るとアウトとなりますから注意して下さい。クリアが進むと天井裏が増える等、建物が複雑になっていきます。また、ニャームコたちの動きもどんどん速くなります。

ハイスコアの手引き

敵を退治するにはドアを開ける事や上下移動にトランポリンを利用する点などが、このゲームの面白さであり、当然ハイスコア獲得にも関係します。トランポリンの所までニャームコたちをなるべく多くひきつければ、後の行動はたいへん楽になります。数少ないパワードアも、うまく使って下さい。また、盗品の中で点滅しているものを取ると、高得点が得られます。天井裏の利用もハイスコアのポイントと言えるでしょう。

☗第3面、館の中央。このあたり、かなり苦労する。

あきないゲーム

★★★★★ (K)

やっぱりナムコのゲームはスゴイ。そりゃまあ、ゲームセンターに置いてあるものに比べれば、フロアの数は少ないし、左右の幅も狭い気もする。でもそれがなんだというんだ！　友引高校だって、3階建てになったり4階建てになったりしたじゃないか。例によって時計台は爆発するし、ラブシーンで海底軍艦はでてくるし、あげくの果てにはレオパルドがシーハリアが……。

なんかネ暗い話になってしまった。もう一度、マッピーに話を戻そう。

何度となく同じゲームをやっていると、キー操作にも余裕がでてくるもので、例えばパワードアの使い方にしても欲がでるのです。修学旅行のバスガイドのように、ニャームコ様御一行を引き連れ、パワードアを開けようとして何度失敗したことか。自らのテクニックに溺れた、バカな私でした。ブッテ！　ブッテ！

★★★★ (N)

いくら遊んでもあきないゲーム。それに、時間制限がないというのもうれしい。

ちょこちょこ走り回り、ポンポン飛びはねるマッピーは、ネズミの警察官。泥棒ニャームコが盗んだものを回収するという指命がある。

飛びはねていればニャームコをかわせるっていうのはうれしいんだけど、同じ場所で三回飛んでいると、墜落しちゃうんだよね。そして、ニャームコをやっつけたい時は、ドアを開けて光線で殺すわけ。でも、私はひたすら回収作業にとりくみ、三面まで進んだんだ。

とにかく、ドタバタかつフワフワした感じのゲームで気に入っちゃった。結局、三万点近くまでしかいかなくて、まだまだ人並以下。ゲームは才能じゃないと固く信じ、また「好きこそものの上手なれ」を信じて、今日も五万点めざして、マッピーにはげもうっと。ちょっとむなしかったりして……。

★★★ (J)

なるほど、コレがあの有名な〝マッピー〟ですか。実をいうと、噂には聞いていたけれど、プレイするのは初めてなんですよね。おかげで、一面クリアするのに三〇分かかってしまったのです。

慣れた人だったら、一面や二面あっさりクリアしちゃうんでしょうね。

初心者がプレイするとき、難しいのがジャンピングしてから移動するときのタイミング。ちょっとズレても移動できず、赤いラインに落ちてしまうという悲劇が待っている。

最近、アダルトを意識しているオバサンとしては、気に入ったゲームとはいえないが、全体のMSXゲームのレベルでみると強者といえそうです。

[テレビ]や[金庫]を探して、正義感あふれる主役を演じるポリスがマッピー。むかしは、ネズミ小僧といって世間を騒がせたドロボウもいたようですがね……。

うまくまとめてある

なかなかうまくまとめてあるゲームだね。

カーソルキーやジョイスティックへの反応もいいし、適当なスピード感、ノリのいいバックミュージック、気分よくプレイできるゲームだと思うよ。

ゲームフィールドはどの面でも同じ家の中なんだけれど、トランポリンやドアの位置、フロアのくい違いなんかでシチュエーションに変化を持たせるようにしているから、あきのこないゲームに仕上がっているようだね。なんといってもマッピーが家の中を駆け回る感じがいいよ。一生懸命っていうのかな。カーソルキーをたたく指やジョイスティックを動かす手首へのレスポンスがすばらしいから、プレーヤー自身も一生懸命になっちゃうんだよね。

やたらに多くの種類のキーを使うゲームなんかもあるけれど、このマッピーではカーソルキー、それも[→][←]の2つだけと、スペースキー。操作が簡単なだけに動きや反応の素早さがうれしい。

ドアの使い方や品物の取り方なんかもゲームのポイントだから、だれでも楽しめそうだぞ。

おすすめマークほい！

ミステリーハウスI

株マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市鵜の森
1-2-15メゾンヴァンベール2F
TEL 0593(51)6482
テープ　2,800円

宝物をさがせ!! 直感と推理がキミを導く。

秘密の部屋や地下室に複雑怪奇な家具が隠されています。道具を探し出し、使いこなし、ミステリーハウスの謎を解き明かすのはあなたです。最後に現れる財宝を見つけ出し、億万長者になる事は可能か？　高度な知的冒険ゲーム。あなたの推理力・記憶力が試されます。

遊び方

ゲームテープをテープレコーダにセットしてCLOADと入力した後に［RETURN］キーを押して下さい。その後テープレコーダーのプレイボタンを押します。最初のプログラムの読み込み完了後、カセットテープを巻き戻さずにF5キーを押して下さい。タイトルと説明の表示後に〝F－　キー　ヲ　オシテクダサイ〟と表示されますので、F－キーを押して下さい。2本目のプログラムを読み込み、その後自動的にプログラムが実行されます。

このゲームはアドベンチャーゲームといって、推理力・記憶力を試す謎解きゲームです。画面に書かれた文章や絵の中からヒントを見つけ、さまざまな謎を解き、目的を達成します。ミステリーハウスはこの家のどこかに隠されている宝物を色々な道具を使って見つけるゲームです。もちろん、その道具も見つけなくてはなりません。

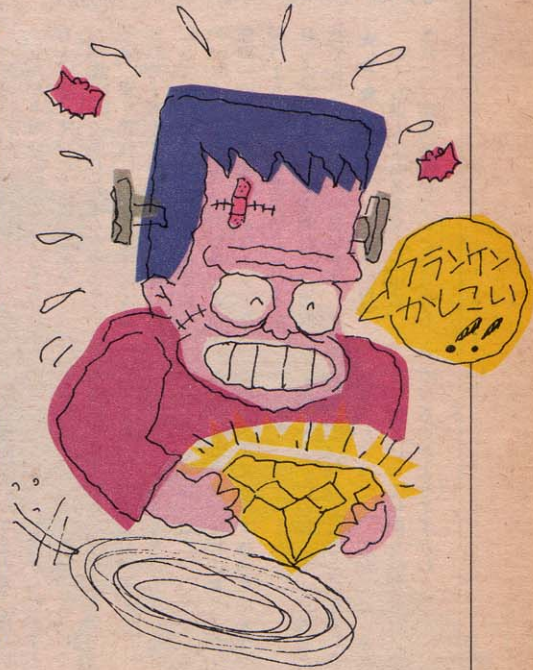
二本目のプログラムを実行しますと、『ゲームをとちゅうからしますか？　はじめからなら…1　とちゅうから2』と表示されますので、初めての場合、又は、始めからゲームをしたい場合は1を押して下さい。

⬆さあ忍び込もう。外観と間取りが少し違うけど。

なおSAVE　GAMEしてある場合は、2を押すことができます。その後の指示に従って下さい。ゲームが始まるとグラフィックスの絵と共に〝ＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹ／〟という文字が表示されます。適当なキーを押すと画面が変わり〝どうする？〟と問われますので、動詞（英語の小文字）又は、方向を入力して下さい。方向はカーソルキー操作です。〝なにを？〟に対しては名詞（英語の小文字）を入力します。

例えば、ゲームスタート時なら、〝どうする？〟に対してはopen［RETURN］とキー入力します。また〝なにを？〟に対してはdoor［RETURN］とキー入力しますと、ドアが開きます。そして、〝どうする？〟に対してカーソルの［↑］を押すと家の中に入ります。この様にゲームを開始して、最後に宝物を見つけて下さい。〝どうする？〟に対してバックスペースキーを押すとその時の画面が表示されます。画面が変わらない場合はカーソルキーを押して下さい。入力を間違えた場合は、［RETURN］キーを押して再度〝どうする？〟の所から、やり直して下さい。

⬆これは入口のドア。最初はdoorをopenする。

解決のヒント

このゲームはアドベンチャーゲームですので、一度や2度の失敗でくじけているようでは目的を達することはできません。何度もチャレンジして下さい。その際、各部屋の見取り図などを書いて、どこになにがあるのか、また、その中にはナニが隠されているのか記録しておくと便利です。このゲーム解決のための最大のパワーは空想力です。あらゆる事態を想定して、失敗をおそれずにチャレンジしてみましょう。

また、小道具の隠し場所は、乱数を使って設定されていますから、1回、解決できたからといって、2回目も同じように解決できるとは限りません。

友だち同士でそれぞれの解決の方法を教え合っても、うまくいくとは限りませんよ。

★★★方向がわからない

（N）

初めてアドベンチャーゲームをした私は、はっきりいってとまどってしまった。まず、慣れるのに一時間あまり。自分がトロいんじゃないかと心配になってくるほどだった。

最初に、家の中を歩き回り、間取りを覚えようとしたんだけれども、ドアがあまりにもたくさんあって、進んだ方向が、全くわからなくなってしまった。かろうじて、地下室と一階、二階があることがわかった。でも、一階に部屋がいくつあったのかわからない。わからないことだらけで、とうとう、私は、ＧＩＶＥ－ＵＰしてしまった。「根性なし！」という軽蔑の声が、どこからともなく聞こえてきたような気が……。

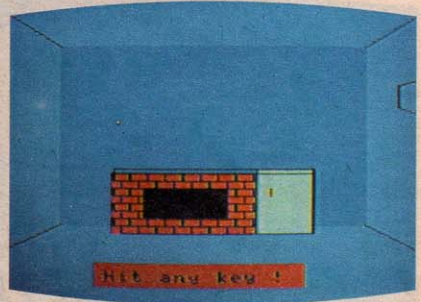
これから、このゲームをする人に私は言いたい！　むやみやたらにドアを開けるべからず。車にひかれてしまう。ちなみに、私は五回もひかれて死んでしまった。それに、部屋の中にあるものは、いろいろと動かしてみよう。あー、くやしかった。

★★★★ 〈H〉

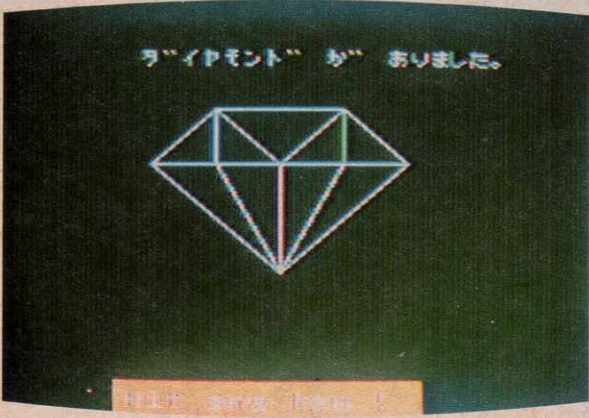
「ミステリーハウス」っていう響きは遊園地の乗り物を想像させる。ほら、4人乗りのブランコみたいなのに乗って部屋の囲りがぐるぐるっとしてまるで自分が回転している気分になるのがあるでしょう。

部屋はまわらなかったけど、やっぱりワープしたりして、少しだけワザありって感じ。『ミステリー』って感じはそれほどしなかったけどね。でも、内容はわかりやすいし、ペケした時でもテープバージョンのくせにロード待ちの時間がないのでB型の私でもイライラしないでゲームに集中できたりして（注・編集部では血液型別性格判断が流行してます）。まあ、上級者には少し物足りないかもしれないけど、初心者にはオススメものです。

それから、仙台の智子ちゃん、お手紙ありがとう。お姉さんもダイヤモンドを手に入れて、あとはオムコさんを待つばかりです。いつになるかわからないけどね。

（編集部注・この女性のオムコさんになるべき男性が実在するか否かについては不明である）。

⬆家のどこかのだんろ。何があるか調べよう。

⬆これが宝物。大きな（かどうかはわからないけれど）ダイヤモンドなのだ。

➡これは2階へ上る階段。2階もいろいろ調べるところが多いのだ。

★★★ 〈K〉

このテのアドベンチャーゲームというものは、とにかく時間がかかるのです。殺風景な家に放り込まれて（せめて表札くらい出しときゃいいのにね）あっちへウロウロ、こっちへウロウロ。そうこうするうちに……人間だものね、さる所へ行きたくなってしまったのです。

さて、それからの私の活躍といったら大変なもの。窮地に陥った人間とは、これほどの力を発揮できるものなのでしょうか。トイレを求めて階段をかけ上がったり、戸棚をこじ開けたり。空巣に荒らされた後の部屋の中を想像してもらえれば、そのスサマジサはわかってもらえるかな。

おかげで、アドベンチャー本来の目的であるダイヤモンドには辿り着いたけど、肝心のトイレはどこにも見当たらず。ミ……ミステリーハウスなんて、大嫌いだ〜！

ソフトハウスさん、今度はバス、トイレ付きの家にして下さい。

推理小説風

小ぢんまりとまとまったアドベンチャーゲームだね。

アドベンチャーゲームとひと口でいっても、基本的には2つの種類があるといえるだろうな。ひとつは、あるストーリーが設定されていて、プレイヤー自身がその物語の主人公のように動き回るようなタイプ。いろいろな人物と出会ったり、冒険をしたりしながら、ある結末にたどりつくというもの。もうひとつは、このミステリーハウスのように、ある特定の場所をゲームのフィールドに定めて、その中で何らかの仕事を完了するというもの。前者が冒険物語風、後者が推理小説風とでもいえばいいかな。

このミステリーハウスの場合、かなりうまくポイントはおさえているといえるだろうね。ゲームフィールドになっている家が少し小さいような気もするけれど、小道具やその隠し場所なんかもなかなかうまい。それに隠してある場所は乱数を使って、ゲームのたびに変化させているようだし……。

もう少しスケールが大きかったらみんなの評価ももっとよかったと思うんだけれどね。

㈱マール社 〒113 東京都文京区本郷1-25-8
TEL03(812)5437
テープ 2,500円

ドレミ教室3巻 冒険ゲーム

おばけ大王をやっつけて、お姫さまを連れ戻そう。

大変だ！ 可愛いお姫さまがおばけ大王にさらわれてしまった‼ キミはお姫さまを連れ戻しに行くことになった。でもおばけ大王の国に行くためにはジャンケンの国やナゾナゾの国を通らなければならない。さあ、勇気を出して冒険の旅に出発だ！ 幼児向けの冒険ゲーム。

遊び方

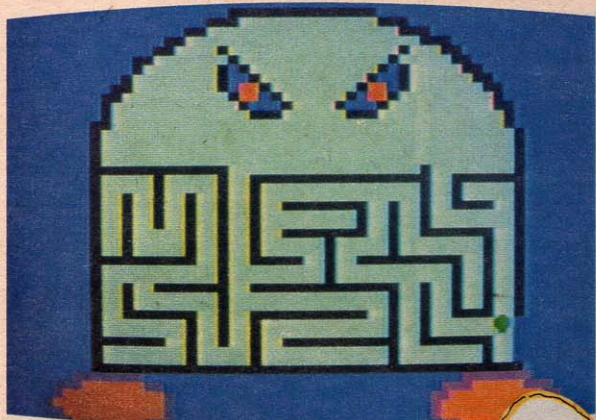
このゲームのパッケージには"3歳からできる"と書いてありますが、それを実証するように、テープのロードの方法も、まだ文字が読めないお子さんでも出来るように工夫されています。まず、テープをカセットレコーダに入れます。次にシフトキーを押しながら同時にF2キーを押すと、"CLOAD"という表示が現れます。そこでバックスペースキーを押すと"が消えてCLOADとなりますので、そこでリターンキーを押し、その後カセットレコーダのプレイボタンを押すとテープは走り「OUNDが表示されてロードが始まります。やがてテープのロードが終了しますと、OK表示とともにカーソルが現れます。これをより簡単にRUNさせるためにはF5キーを押します。そうすると"カセットの再生ボタンを押したまま始めて下さい"と指示がでますので、カセットの再生ボタンを押したままで、お好きなキーを押して下さい。すみやかにゲームがスタートします。

タイトルに引き続き物語が始まります。物語は任意のキーを押すことで進行します。物語の内容を理解したところでキーを押して下さい。物語は次のようなものです。

昔、あるところに可愛いお姫さまがいました。ところがある日、お姫さまはおばけ大王に誘拐されてしまいました。そこでキミはお姫さまを救出しに行かねばなりません。

まずたどりついたのがジャンケンの国。おばけとジャンケンをして3回勝たなければ通してもらえません。さて、ジャンケンのやり方ですが、グーはCLSキー、チョキがINSキー、そしてパーがDELキーを用います。ジャンケン唄に合わせてグー、チョキ、パーを出します。

この国をクリアすると、次はまっ暗な部屋に出ます。ここではディスプレイの指示にしたがって5キーを押して下さい。カセットが再びロードを始めます。カセットが止まったらF5キーを押して下さい。物語は再開されます。

さて、今度の国はなぞなぞの国です。なぞなぞおばけの出す3つのクイズを解くと、おばけ大王の部屋の

⬆最後にでてくるおばけ大王の迷路。

CHARACTER

●**お姫さま**——とても可愛いお姫さまですが、野原でお花をつんでいる時におばけ大王にさらわれてしまいます。

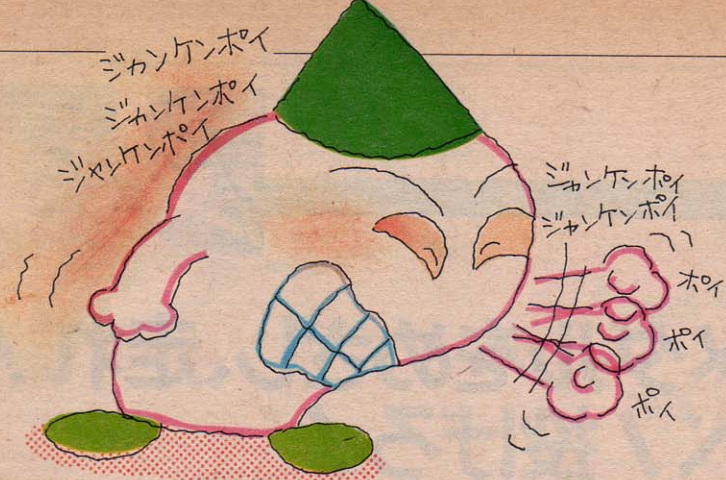
●**ジャンケンおばけ**——おばけ大王の部下で、この国を通るためには3回ジャンケンに勝たねばなりません。

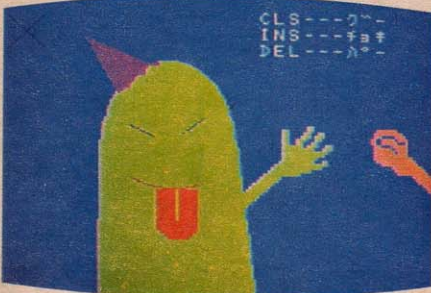
●**なぞなぞおばけ**——次々になぞなぞを出しますが、答えが間違っていた時にはヒントをくれます。よく考えて3問とも答えられればおばけ大王の部屋の鍵が手に入るのだからガンバっちゃおう！

●**おばけ大王**——お姫さまを誘拐した悪い奴。おまけにやっとの思いでお姫さまを救出することに成功したキミを食べてしまうのダ。さあ、大王のお腹の迷路から脱出してヤッツケてしまおう！

鍵が手に入ります。答えはなぞなぞおばけの出すいくつかのうちから選び[BS]キーで矢印を動かし、正解のところで[RETURN]キーを押して下さい。

さぁ、おばけ大王の部屋です。お姫さまを無事救出することに成功しました。でも、安心したスキにおばけ大王に食べられてしまいました。大王のお腹の中は迷路になっています。今度はこの迷路から脱出しなければなりません。キミとお姫さまのいる場所は■のマークでディスプレイに表示されています。カーソルキーでそのマークを動かし、出口までたどりつけば、この冒険旅行も終わりです。さあ、ガンバッテ！

ちょっとしたアドベンチャー気分のゲームです。おとうさん、おかあさんも子供さんといっしょになやんであげましょう。

じゃんけんの国。勝も負けるも運しだい。

ヒロインのお姫さま。

なぞなぞの国。これはキミの頭しだい。

いきなりおばけ大王があらわれるぞ。

遊びがほしいな

★★★

やっぱり幼児向けのソフトはROMパックのほうがいいんじゃないですか。それとパッケージなんだけど、もっと夢のあるものにしたら楽しいんじゃないかなあ。たとえば、ソノシート風なものにするとか、音の絵本にするとか。発想的には、子供用のお菓子なんかを参考にするとおもしろいんじゃないかなあ。おもちゃ付のパソコンソフトなんていかがなもんでしょう……。いかにも日本人的発想だと思うのだけれど。（S）

内容に関しては、いちどやってしまうと、2度目からは楽しめないという問題点があるんだよね。まあ、アドベンチャーゲーム的なソフトの宿命かもしれないけど。もう少しバリエーションがあってもいいような気がしますね。それとストーリー性がないんだよね。部分的には、おばけが登場する場面なんかは好きなんだけどなあ。もう少し遊び心を大切にして作ればもっとよいものになったんじゃないかなあ。（H）

★★

幼児用ソフトというのは本当に難しい分野だとつくづく感じます。ドレミ教室は幼児用アドベンチャーゲームでお姫さまを助けるわけだけど、ジャンケンをしたりなぞなぞをしたりしながらススメていくわけ。最後は迷路をクリアして、めでたしめでたし。三歳児から遊べるソフトだからハッピーエンド以外ありえないのでしょうね。アドベンチャーでも・・ダメというのがないのです。ほのぼのドレミ教室っていうわけです。

しかし、なぞなぞがたったの三種類しか用意されていないので、一回できてしまえば二、五〇〇円のテープは、ほこりをかぶらなければならなくなります。それならば絵本をかわりに買ってあげたほうがずーっと子供のためになるような気がします。

もう少し幼児教育を研究してから、ソフトを作ってほしいし、たとえ発売が遅れても、日本の未来を背おってたつ子供のソフトなのですから、しかたないのではありませんか。（T）

★★

はっきりいって、お金を出して買うには相当勇気のいるソフトですね。買ってからガッカリさせられるソフトの一つでしょう。いくら幼児用とはいえ、ストーリーもグラフィックもあまりにお粗末なのにはおどろいた。幼児教育用のソフトならば、もう少し考えて作ってほしい。これで子供たちがよろこぶとはとても思えない。教育ソフトは子供が買うのではなく、おかあさん、おとうさんが子供のためにと思って買っていくのですから、もっと気をつかって作るべきではないでしょうか。

幼児用のソフトを作るのは大変難しいとは思いますが、それにしても、このレベルでは、どうしようもないですね。

これからも教育ソフトが数多く発売されるでしょう。その中で、質の悪いものはどんどんなくなっていくと思います。対象に合ったソフト作りをしていく必要があるのではないでしょうか。

この分野は難しい

この分野のソフトは難しいだろうな。

北欧の玩具デザイナーが『子供向きなどという名目で、大人のマヒした感性にさえ響かないモノをつくってしまったならば、子供の鋭い感性はそのモノを与えた大人を否定するのではないか』というようなことを言っていたけれど、ある面ではかなり真実に近いところをついているような気もするね。

子供に何かを与えようとするときには、まず我々自身がその何・か・からインパクトを受けるくらいじゃないといけないんじゃないかな。

このソフトのねらいはよくわかる。きっとこのソフトを見る子供に、自分で物語の主人公になって絵本の中に入ってゆくような気分を持たせようとしたんだろうね。じゃんけん、なぞなぞ、迷路、うまく盛り込んであるけれど、なにかインパクトがないんだなあ。

小さな子供にやたら強烈な刺激を与えるのは問題だけれど、『ふ～ん、そうなの』で終わってもしようがないと思うんだ。

ハプニングやちょっとした落し穴なんかを含んだストーリーでもよかったんじゃないかな。

パッケージ写真はソニー㈱のものです。

コナミ工業㈱　〒530大阪市北区梅田1-11-4-1215
TEL 06(345)2456
ソニー㈱　〒141東京都北品川6-7-35
TEL 03(448)2111（代表）
ROM　各4,800円

ハイパーオリンピックⅠ・Ⅱ

金メダルをめざし、走れ！飛べ！投げろ！

若者よ、走れ！ 飛べ！ 投げろ！ オリンピックスタジアムの熱気と興奮が今ここに再現される。ゲームセンターで人気爆発のハイパーオリンピック。待ちに待ったMSX版の登場だ。体力なくして勝利は望めない!? さあ、予選を勝ち抜いて栄光をつかもう。参加するだけじゃ意義はないのだ。

遊び方

タイトル画面が現れると、1PLAYER又は2PLAYERS、ジョイスティック又はキーボードの選択が問われますので、選んで下さい。ハイパーオリンピックⅠには、100mダッシュ、ロングジャンプ、ハンマー投げ、400mダッシュの順に収録されています。各競技とも一定の記録が表示され、それを下回ると次の種目へは進めません。その時点で失格となりゲームオーバーになりますので、最初の競技からやり直して下さい。ルールは普通の陸上競技と同じで、ジャンプ、投てきなどは3回のトライ。表示の記録を超えればOKです。100mダッシュは、スタートの合図を待って走ります。キーボードの場合には□ボタンを繰り返し叩きます。叩く速度が速ければ速い程、記録は伸びます。ジョイスティックの場合には、左右の移動を繰り返します。400mダッシュも同様の操作となります。ロングジャンプは、この走る操作を行い、踏み切り線に到達した時点でスペースキー又はトリガーボタンを押す事で、ジャンプします。画面下に助走のスピード及びジャンプの角度が表示されます。これらを上手に組み合わせると飛距離が伸びます。ハンマー投げも同様の操作です。競技者の回転速度が高まった時点でスペースキーを押すとハンマーを投げる事ができます。各競技とも、スタートが早すぎたり、踏み切り線を超えたりするとファウルとなります。気をつけて下さい。

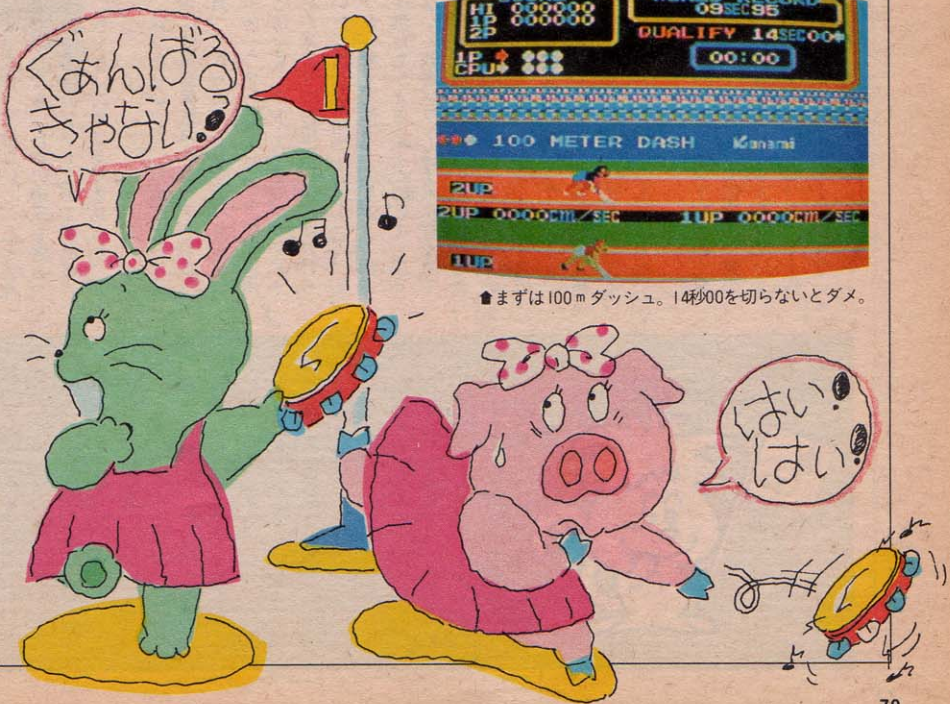
Ⅱには、110mハードル、ヤリ投げ、ハイジャンプ、1500mの順に収録されています。操作方法、ルール等はⅠとほぼ同様と考えて下さい。110mハードルは、走りながらハードルを越えて行きます。競技途中でハードルを越えられずに、転んでもゲームは続けられます。1500m走はひたすら走る競技ですが、その間3分以上にもなります。ヤリ投げ、ハイジャンプは、助走をつけて踏切点ギリギリでジャンプ又は投てきを行います。助走スピードとジャンプ及び投てきの角度で記録が表示されます。各競技の最高記録を取って得点とし、ゲームオーバーまでの総合得点は画面左上に表示されます。

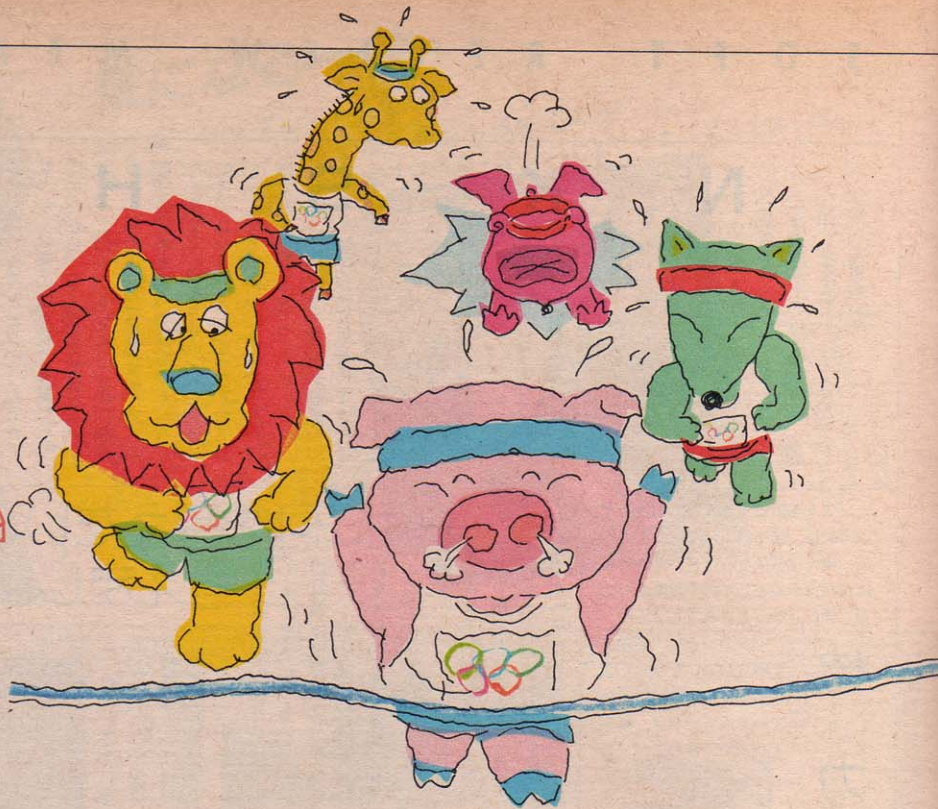
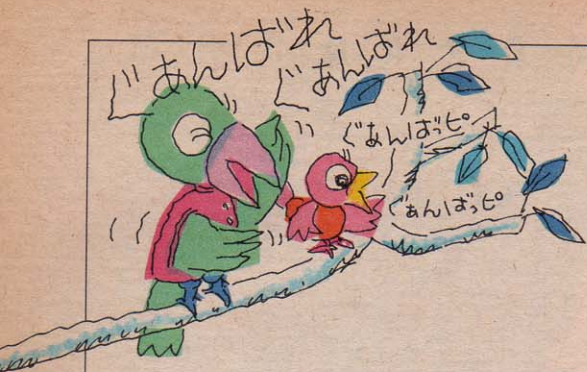
⬅100mダッシュに続いては、走り幅とびです。

⬅これは、Ⅱのハードル。とびこえるタイミングがむずかしい。ころんでも最後までがんばれば、なんとかなることもある。希望をすてるな。

⬆100mにつづいて走り幅とびです。

⬆これはⅡのハードルだ。

⬆まずは100mダッシュ。14秒00を切らないとダメ。

ハイスコアの手引き

反射神経を相当に問われるゲームです。100m及び1500mRUNはひたすら操作キーを叩き続ける事で記録が伸びます。110mハードルは途中で転んでも、その後に頑張れば予選通過できます。最後まで試合放棄をせずに全力をつくすオリンピック精神が大切でしょう。その他の競技は踏み切り点ギリギリまでに助走スピードを最高にする事と角度に注意して下さい。45°～47°が理想的です。タイミングをうまくつかむと、かなり好記録を出すことができます。練習あるのみ、というところでしょう。

ゲームも体力

★★★★　　(H)

ゲームもついに体力の時代になったのですね。ちょっとしたカルチャーショックです。ロスのオリンピックも目前にせまり、オリンピックブームが盛り上がりそうな今日この頃、ハイパーオリンピック人気にもうなずける私です。

運動神経には自信がありません。体育は3より上の成績を取ったことは、自慢じゃないけどないのよね。「マシンがこわれる！」のスルドイ叫びを無視しつつ、カーソルキーをたたき続けたが、結果は…無残にもクリアできずにゲームオーバー。何回トライしても体力も運動神経も持久力にも自信を失い、ただマシンをこわさなかったことだけが救いだったのです。

たしかに、おもしろいです。このソフト。でも、くれぐれも大切なマシンをこわさないようにね。力自慢のアナタにはハイパーショットという新製品が、オススメです。

★★★★★　　(S)

やったあ〜。ついにでました。ひたすら体力が勝負というゲーム、好きです。でも高得点をたたき出すのは、コツがあるんですね。あたりまえかな。特にたいへんなのが、ハンマー投げとハイジャンプだ。はっきりいって、僕は一度もクリアしていないのです。クソ〜どうしたらいいんだ。この2つは、タイミングのみが勝負という雰囲気で、反射神経のいい人が有利じゃないかなあ。やっぱりスポーツゲームだから運動神経がものをいうという理屈が成り立たないとおもしろくないよね。そういえば遠い昔の話だけど、走り幅とびは得意だったんだ。ゲームでもこれがいちばん高得点をあげることができた。うれしい〜。

ところで、キーをひたすらたたいただけじゃなくて、リズムをとってそのリズムのとりかたで勝負が決まるゲームなんかおもしろいなあ。いわゆる電子ドラムのゲームとかトレーニングソフトなんか出ないかなあ。それだったら、かなりの自信はあるんだけどね。

★★★★★　　(T)

グラフィックス、スピード、すべて最高。ただ、操作性は多少問題がある。興奮のあまりキーボードが破壊されるおそれがあるのだ。しかし、ハイパーショットと呼ぶこのソフト専用のユニットが別売されている。すばらしいですね。

体力の必要なソフトが出たのは、パソコンのソフトでは初めて。感激しましたね。100m、はしり幅とび、砲丸投げ、400mがⅠ。110mハードル、ヤリ投げ、走り高とび、1500mがⅡ。全部で8種目を競うのだが、1500mは、なんと2分〜3分キーボードをたたいていなければならない。ある一定のポイントを超えると、観衆から拍手がある。今年はロスオリンピックの年でもあり、このようなソフトが発売されるのは非常におもしろい。オリンピック種目をソフトのアイデアにしているところもいままでになくおもしろい。最後に、キーボードを壊さないよう、ハイパーショットでやりましょう。

⬆ヤリ投げ。タイミングが難しいぞ。

⬆ハイジャンプ。撮影の時は飛びそこねておしまい。

スサマジイ!!

なんとまあスサマジイというか、モノスゴイというか。こんなソフトは初めてだね。

グラフィックスやサウンドについてはまず問題はなし。スタジアムの様子とか、観客の雰囲気もよくでていて、プレイヤーの興奮を高めてくれるし、いかにもそれらしい歓声やどよめきもうまい。それに、プレイヤー側の選手がコンピュータ側の選手に勝ったときと負けたときでは表情やしぐさが違うっていうのも、おもしろいね。

スサマジくてモノスゴイのが、その競技方法。いわゆるカケッコや、何かの助走のときは[→]キーをひたすらたたくことになるわけだけれど、だれがやっても『必死』だね。これは。

とにかく、キーをたたく速度が早ければ早いほどいいっていうんだから、テクニックもなにもあったもんじゃない。ジャンプや投てき競技はタイミングやスペースキーを押している時間なんかも問題になるから、それほど野蛮じゃないけどね。

マシンを大切にしたい人はハイパーショットが必要。あまりにハチャメチャなんで5つ星。

今月の評論家のプロフィール

T 最近、引っ越しを計画し、あっさりと新しい住居を見つけてしまったという、運のいい編集長。新居は現在の住居から数百メーターという近さ。引っ越しはリヤカーを使うのだ、とはりきっているが……。この本の出る頃には結果がわかる。

J 少しばかり流行に遅れた風邪なのか、あるいは流行の最先端をゆくスギ花粉症なのか、イマイチ調子の出ない様子。一説によれば、鼻にかかった声がセクシーだとか。せっかく初夏の風が吹く季節になったのだから、早く元気になりなさい。

H このソフトレビューの原稿を集めて回っている女性。みんな自分の記事を持っているから、なかなか集まらないようで、ご苦労さま。先日、コンタクトレンズがずれて目を赤くしていたが、あの大きな目ではずれて当然かも。

S ここのところ担当の音楽ソフト関係が忙しくなってきたようで、毎日PSGと仲よくしている。パチンコの音（例のチン、ジャラジャラというやつ）に挑戦するのだといっていたけれど、あれはどうなったのかな。

K ここ数日、毎日ネクタイなどをしめて出社しているが、そういえば新人研修の最中なのだな、と納得。いろいろ教えてもらえるのは今のうちだけだから、十分に教えられる立場を味わっておきなさい。

N 新人研修の終わった放課後（というべきか）に原稿を書いてくれたらしいが、わざわざありがとう。「アルバイトのほうが気楽でよかったワ」などと甘いことを言うんじゃない。と愛のムチ。

★の意味

★……一考の余地あり
★★……もう一声
★★★……一応OK
★★★★……結構いける
★★★★★……最高！

このソフトレビューでとりあげるソフトは、既に販売されているもの、あるいは今月号発売日までに販売開始が予定されているものです。

とりあげるソフトは、おもしろいかどうかというだけでなく、話題性、斬新さ、有用性、操作上の問題、ユーザーのニーズへの合目的性なども選考の基準となっています。もちろん、パソコンショップなどの売り上げも重要なポイントですし、編集スタッフ自身の印象も大切にしています。

なお、ソフトに関するお問い合せは、各メーカー宛にお願いします。

子供に何を与えたいのか考えましょう。

低年齢層向けのソフトが増えてきました。

玩具、絵本などもそうですが、これら低年齢層向けのものというのは本当に難しいと思います。あまり複雑なものでは彼らの手に負えないでしょうし、簡単なものでは子供の移り気についてゆけません。まして彼らの旺盛な好奇心は非常に貪欲です。ゆっくりと味わう楽しみを彼らの常識に要求することなど不可能といえるでしょう。

何年か前、子供向けの勉強机と称した、やたらにからくりの多いものが流行した時期がありました。あの机たちはどうなったのでしょう。おとうさんの日曜大工がその机をシンプルなものに改造する作業に費やされるという話もよく聞きます。

一つのことを時間をかけてエンジョイするというのは大人の行為でしょうし、それをやんちゃ盛りの子供にやってみろというのも無理な話です。しかし、だからといって彼らの望むものすべてを彼らの要求にまかせて与えるというのはかえって問題です。

これは最終的には与える側の問題だということができるのではないでしょうか。つまり子供になにを与えたいのか、なにを教えたいのかをはっきり自覚しておくことが重要だと思うのです。

大人が子供になにかを与えるときは、そのなにかを与える行為に対する大人自身の思い入れを与える、と考えたほうがよいのではないでしょうか。

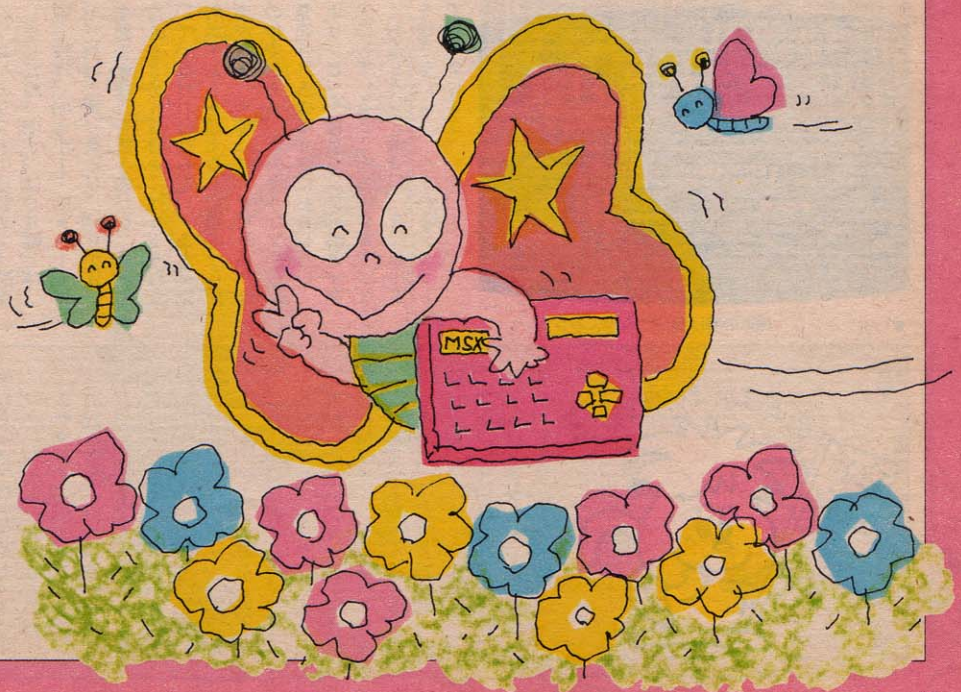
協力感謝

ソフトを評価する人たちの視点というのは、皆それぞれ違ったものです。例えばS氏ならば音、T氏ならばプログラムとしてのできあがりの良し悪しというところでしょうか。

パソコンという名前さえ確立していなかった頃からソフトを見続けてきている人もいれば、MSXが初めてさわるパソコンだという人もいます。

どんな人でも初めてのソフトをスタートさせる時には、期待とちょっとした緊張感につつまれるものです。そして、その期待が裏切られた時のショックというのは結構大変なものなのです。それでも冷静に評価しなければならないのですから、ソフトの評価というのも骨の折れる仕事といえるでしょう。新人研修で忙しい中、しっかりと原稿を書いてくれたK氏、N嬢、ありがとう。

今月のひとこと

低年齢層向けソフト、考えてみましょう。

読者の皆さんにお願いします。皆さんが街で見かけたソフトウェアや、雑誌やカタログで見つけたソフトなどで「これはおもしろい」とか、「これこそ最高！」みたいなものがあったら編集部までお知らせ下さい。特に教育ソフトやビジネスソフトなら大歓迎です。

DISK REVIEW

Shilow-Itoh

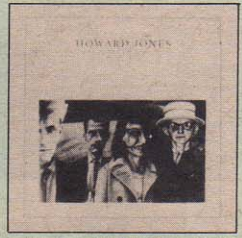
気になる一枚

全9曲、シングル・ヒットを目指し、ガンバッテル、サントラ盤でーす

オリジナル・サウンドトラック「フットルース」

☽アメリカのヤングの間で話題騒然、大好評の映画のサントラ盤ネ★映画とシンクロしちゃって、このサントラ盤も、えらい人気で、この盤の中からのシングルが全米トップ100の中に4曲も入っちゃってる。それも赤丸付の上昇中で。☽ケニー・ロギンスの唄う〝メインテーマ〟はNo.1になるのは確実ネ。それに、ボニー・タイラー、シャラマー、デニス・ウィリアムスと続いている。★とりあえず、全9曲ひょっとしたらシングル・カットでヒットするかも。☽日本での公開は7月頃。その頃は、日本でも〝フットルース〟ブームが。

CBSソニー 25AP2770

ハワード・ジョーンズ「かくれんぼ」

ワーナー・パイオニア P11469

☽いわゆる、エレクトリック・ポップスなんだけど、ミーハーチックじゃなくてイイですネ★明るいインテリジェンスを感じます。☽今年、期待の新人ってとこです。☽彼のステージは彼一人らしいですネ。★それに、スキン・ヘッドのダンサー一人。☽見てみたい!!

トレーシー「恋のしぐさ」

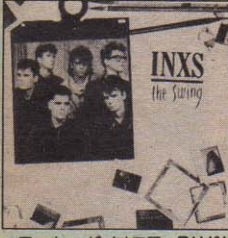
アルファ AMP28093

☽スタイル・カウンシルと共に初来日コンサートをしたトレーシーのデビュー・アルバム。★ルックスがチャーミングな上にヴォーカルもナカナカ。勿論、プロデュースはポール・ウェラー（S・カウンシル）だからサウンドは保証付。☽ああ……、好きになりそう。

MO（マイナー・ディテイル）「風のミラージュ」

ポリスター 25S199

☽アイルランドからも、新しいエレクトロ・ポップスのグループが出てきました。★なかなか、爽やかなサウンドであります。メロディ・ラインが美しいです。日本人受けします。☽アイルランドと言えばU2がいますネ。★U2とは全然ちがいます。サワヤカです。

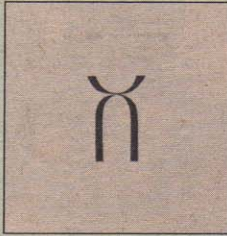
イン・エクセス「スウィング」

ワーナー・パイオニア P11461

☽メン・アット・ワークと共にオーストラリアを代表するイン・エクセスの会心の一枚。★そうです、ヒット曲〝オリジナル・シン〟はプロデュースにナイル・ロジャース、ゲスト・バッキング・ヴォーカルにダリル・ホール。☽この面子じゃ、ヒットまちがいなし。

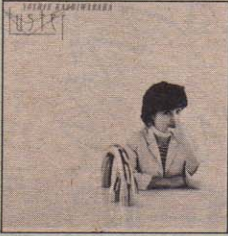
ジョー・ジャクソン「ボディ・アンド・ソウル」

アルファ AMP28092

☽毎回毎作、趣味趣向を変え、いつも期待させてくれる音楽博士ジョー・ジャクソン、今回はいかがかナァ? ★ちょっと期待はずれ。前作「ナイト・アンド・デイ」の延長みたい。しかし、やはり音楽センスは抜群ネ。☽前作がヒットしすぎたから意識したナ。

キング・クリムゾン「スリー・オブ・ア・パーフェクト・ペア」

ポリドール 28MM0343

☽再結成、新生クリムゾンの3作目は好評ですネ。★なにしろ、A面がひじょうに判り易く、ヒット性も十分な曲であります。☽エイドリアン・ブリューのハチャメチャ、ギターが好きです。★B面はそのハチャメチャなアバンギャルドっぽいナンバーばかりです。

柏原芳恵「ラスター」

日本フォノグラム 28PL76

☽芳恵ちゃんのこのアルバムには画期的なコンピュータ・マシンが使われているそうですネ。★N.P.S.S.と言って、簡単に言っちゃえば、演奏者が居なくて、アレンジャーのプログラムによってデータ（楽器）がインプットされてるレコーディング・システムです。

TM・ネットワーク「レインボウ　レインボウ」

EPICソニー 28・3H117

☽「フレッシュ・サウンズ・コンテスト」（コカ・コーラ主催）で見事グランプリを獲得したグループのデビュー。★デビューにしてはプロモーション・ビデオにかなりの力を入れてます。その内ブラウン管にも登場するでしょう。☽なにしろカラフルなアルバムです。

MSX ROOM

MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

Letter

ついこの前、ナムコのマッピーを買いました。もう本当におもしろいですね。ところで、妹もマッピーをやりますが、おどろくことに変な死に方をすると目に涙をためます。妹に聞くとくやしくて涙をだすらしいのですが、ゲームごときで……と思います。編集部の方々はどう思いますか。

愛知県江南市　前田豊(14歳)

きっと、フラッピーだったら一晩中泣きあかしたりしてね。エビーラに食べられるフラッピーって、くいちぎられるって感じがするもの。妹さんのような心のやさしい女の子は好きです。いつまでも、そういった感受性を大切にして、バカにしたりしないようにね。

3歳になる子供を持つ30歳の親。この度MSXを購入。目下ゲームがほとんどですが、子供がパソコンに興味を示す頃までには、使いこなしていられるよう頑張るつもりです。

埼玉県三郷市　山田義次(30歳)

現在お子さんが3歳ということは、あと2年でゲームを始め、小学校入学と同時にBASICに着手するという計算式が成り立ちます。お父さんとしては、3年以内にBASICをある程度までマスターしないと、父親としての威厳を失いかねない事態におちいるわけです。「子供がパソコンに興味を示す頃」などは、案外はやくやってきますので、今から心してかからないと間に合わなくなりますゾ！

最近、ウチの女房が私のパソコン熱で少々むくれておりました。そこでMSXマガジンおススメマーク五つ星の「けっきょく南極大冒険」を買って、女房にさせたところ、大喜びしまして、ジョイスティックまで買い求め「アザラシなんかキライだ～」と言いつつもパソコンに熱中している今日この頃です。

福岡県北九州市　津田仁(25歳)

倦怠期ですか？　パソコンの使用法は使う人の心意気次第で、有意義にも無意味にもなるものです。家族で楽しむことは最高だとは思いますが、対話がなくならないように工夫することも必要なことだと思います。

それにしても、「けっきょく…」はあきないソフトですね。おすすめソフトはビシバシとアンケート・ハガキに書きましょう。そのうちにソフトベスト10もやりたいものです。

昨年の12月、CF-2000を購入したのです。早速、ゲームで〝うでだめし〟ならず〝MSXだめし〟をしております。始めは横で見ていた妻と子も、今ではジョイスティックをしっかと握り、「ねェ、お父さん、次はこのゲームをプログラムして～」ですと……。

高知県高岡郡　国元順一朗(29歳)

家族そろってMSX。一家に一台MSX。う～ん、理想的な家庭ですね。アメリカの家庭でも、夕食後にアタリなどのコンピュータゲームで遊ぶのが流行しているんですって。

ちまたでは、家族の断絶とか騒がれているけれども、国元家では決してそんなことありませんね。親子の対話もバッチリでしょう。今度は、奥様にプログラムを打ちこんでもらったらいかがですか。

ぼくは2月号からMSXマガジンを読んでいるのですが、2月号は何回も読んだのでボロボロになってしまいました。特に、ハードレビュー、ソフトレビューの所なんかつぎはぎだらけです。

大阪府枚方市　鈴木育夫(12歳)

MSXマガジン読者の鏡のような人ですね、育夫君は。やっぱりつぎはぎは針と糸を使ったのかしら。6月にマシンを買ってもらえるんだったら今からウキウキソワソワですね。ほかの読者の皆さんも、見習ってください。特に付録のプログラムを打ち込むときは、まず説明をよく読んだ後に始めて下さい。初歩的なミスのためにエラーがでている皆さんからのお手紙が多くみられます。根気を持って慎重にプログラムを打ち込んで下さい。

聞くところによると、トイレという場所は暗記に最適のところとか。そこでわが家では「MSX-BASIC入門講座」をコピーして、トイレに貼ってます。家族一同、トイレでBASICのお勉強にウンチクを傾けております。

長野県松本市　永田覚(16歳)

創刊当初は「本がクサイ」なんて意見もありましたが、最近は読者の方々も慣れた(？)せいか、気にならなくなったようです。しかしトイレでBASICとは……！

今後のご家族の健康を思いやると、できるだけ難解な表現は避け、短時間でご理解いただけるようにしなければと、編集部一同考えさせられた次第です。

MSX-BASIC入門講座と、とじ込みふろくのプログラムリストは最高です。

ところで、お願いがあります。農業用のプログラムがほしいのです。たとえば、消毒薬を使うときに、灰色カビには○○○を、レタスは、○月×日に種をまけば、○月×日に収穫といったものです。いかがなもんでしょう。

長野県北佐久郡　土屋文幸(19歳)

都会育ちの僕としては、思いもよらないおはがきでした。

レタス作りがお仕事となっていましたが、ガンバッテください。

そういえば、テレビで農協が大型コンピュータを使って、成果をあげているというニュースを見たことがあります。〝農村に広げようMSXの輪〟とおもわずいいたくなりますね。

ところで農業用のソフトですが、本格的なものを望むならDISKを使ったものになるでしょうね。

読者のみなさん、土屋くんのためにプログラムを作ってみてはどうでしょうか。

6月のスケジュール

1 FRI	'84東京おもちゃショウ（東京国際貿易センター）（1日〜3日）
2 SAT	
3 SUN	
4 MON	
5 TUE	
6 WED	'84ビジネスマンショウ（名古屋市中小企業振興会館）（6日〜9日）
7 THU	神戸ＯＡショウ（仮称）（神戸国際展示場）（7日〜9日）
8 FRI	
9 SAT	
10 SUN	
11 MON	CAD／CAMシステム機器展（東京国際貿易センター）（11日〜14日）
12 TUE	
13 WED	
14 THU	
15 FRI	
16 SAT	
17 SUN	
18 MON	
19 TUE	
20 WED	
21 THU	
22 FRI	
23 SAT	
24 SUN	
25 MON	
26 TUE	
27 WED	
28 THU	
29 FRI	
30 SAT	

PRESENT

今月のプレゼントで〜す。

⬆パクソンのトレーナー（ゼネラル）５名さま

⬆ゴルフゲーム（アスキー）10名さま

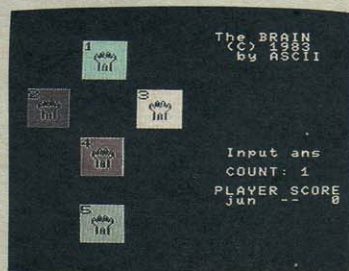
⬆ザ・ブレイン（アスキー）10名さま

⬅ＭＳＸポケットバンク・シリーズ（５冊１組）10名さま

プレゼント応募のあて先

〒107 東京都港区南青山５－11－５ 住友南青山ビル㈱アスキー「ＭＳＸマガジン」プレゼント係

（官製ハガキに、ご希望の品名、住所、氏名、年齢を明記の上お送りください。アンケートハガキでは応募できません）。

〆切は５月20日、発表は発送をもってかえさせていただきます。

「サンシャインシティ春まつり」でもＭＳＸは大人気！

３月17日～４月８日の会期で開催された「サンシャインシティ春まつり」のイベントとして行われた「ヤンパラ杯争奪ＭＳＸゲーム大会」が３月24・25の両日、サンシャインの広場で楽しく催された。

会場には、若者たちや親子連れがあふれ、ゲーム大会に熱中していた。

一般参加のゲーム大会は、コンパニオンの司会進行でＭＳＸゲームにチャレンジ。一〇台のサンヨーＷＡＶＹ－10がセットされ、おなじみライトペンによるお絵描きコーナーや、ポニカの新作ソフト「プロジェクトＡ」「デイジーボール」「さよならジュピター」にチャレンジする人々で、会場は引きも切らなかった。

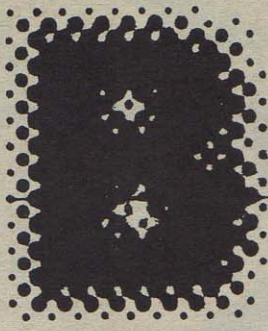
ニッポン放送の人気ヤング番組、「ヤングパラダイス」が番組の聴取者に参加を呼びかけて実施したゲーム大会にも応募者が殺到。この日は、六〇人が参加して腕を競いあった。

まずは、一〇人ずつ六組にわかれて「超人ロック」に挑戦。ギャラリーが多いせいか、いつもの力を発揮できない人もいたようだ。それでも真剣なまなざしでゲームに取り組む出場者たちの姿が印象的だった。

結果は、上位五名により決戦を行い順位を決定したのだった。

ここでも、ＭＳＸマシンは大人気だ。主催者側もうれしい悲鳴をあげた春の一日だった。

MESSAGE OARD

MSXユーザー必見！ メッセージボード

「MSXパソコン比較大図鑑」はユーザー本位のおまかせブック

MSXマシンが続々と発売されているが、それぞれ個性豊かで、ユーザーはどれを選ぶか迷ってしまう。ショップの店員さんに聞いても要領を得ないことが多く、ますます混乱しちゃうという実態。そんな悩みを解決しようと学研から発売されたのが『MSXパソコン比較大図鑑』。文字どおりMSXパソコン全機種を試用して、将来の拡張性、互換性についての話題が一冊にまとめられている。MSXパソコンファンには絶対見のがせない本である。

もうひとつの目玉は、MSXソフトランキング。一三〇本のソフトを集め、パソコン初心者からゲームプロまで一〇人余りのメンバーが一ヵ月かかってプレイし、合議制でランク付けしてあるのだ。おもしろソフトが一目でわかるというわけである。

巻末には、ショートプログラム集が掲載されており、初心者でも十分エンジョイできる。

3月27日発売、定価八八〇円。

サンヨー「ライトペンアートコンテスト」作品募集中！

ただ今、サンヨーでは、ライトペンアートの作品を、次の要領で募集している。

●対象 「WAVY」購入者とその家族、友人。

●応募内容 WAVYのライトペン機能を使って描いた作品。

●部門 「ライトペンアートコース」は中学一年生以上、「ライトペンおえかきコース」は小学六年生以下の二部門。

●選考基準

ライトペンアートコース――ニューアートとしての新鮮な息吹きが感じられる作品。

ライトペンおえかきコース――のびのびとした表現力が感じられる作品。

●賞品

グランプリ賞――各部門一名ずつに、MSXソフト5巻。

優秀賞――各部門三名ずつに、MSXソフト3巻。

特別賞――各部門五名ずつに、MSXソフト一巻。

●応募方法 ライトペンで描いた絵をカセットテープにセーブして、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記のうえ郵送。

●募集期間 昭和59年3月1日から5月31日(当日消印有効)。

●応募先

〒570大阪府守口市大日東町一〇〇

三洋電機㈱営業本部 PA企画部

ライトペンアートコンテスト係

〈応募作品の著作権は、三洋電機に帰属し、誌上発表以外に作品を使用する際は、三洋電機規定の印税を支払います。なお応募したテープは返却しません〉

MSX

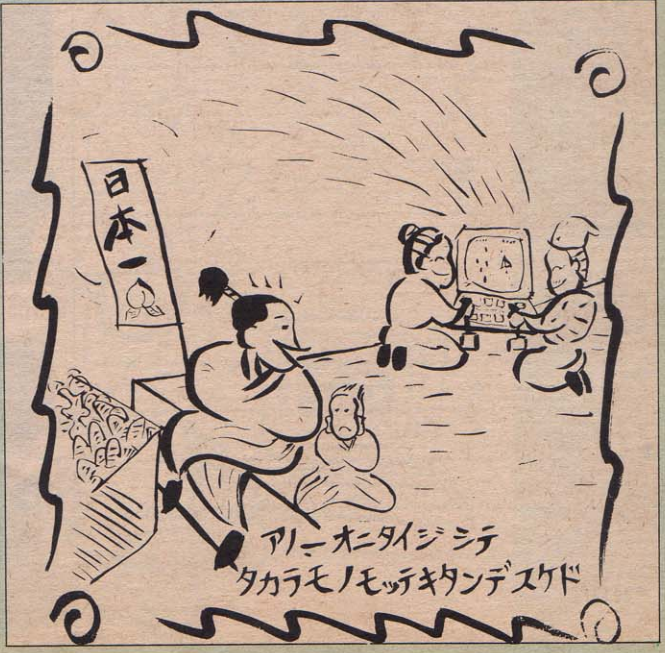
ルームでは、「今月のパソコン・ドジ」と題し、パソコンにまつわる失敗談や川柳、小話を募集しています。

初めてパソコンに触れたときのアクシデントや思わず吹きだしそうな楽しいお便りをお待ちしています。

応募方法は、ハガキにお話の内容と住所、氏名、年齢、職業を記入の上、次のあて先までお送りください。

〒107東京都港区南青山5-11-5

住友南青山ビル ㈱アスキー

MSX「今月のパソコン・ドジ」係

すでにすばらしい作品がいくつか応募されているので、審査も困難をきわめている。〆切も間近になってきた。自信のある人、ぜひ参加しよう！

アフターケア

4月8日発売のMSXマガジン5月号の内容および文章中に誤りがありました。左記のように訂正します。

★P63……ビクターの仕様表中、「RAMは32Kバイト、VRAMは16Kバイト」に訂正します。

★P96……名古屋のブックス金山の電話番号は052-682-3817に変更しました。

★P114……「ザクセス光速2000光年」は「ゼクサス光速2000光年」に訂正します。

以上、読者および関係者の方々に心からお詫び申し上げます。なお、お気づきになりましたミスは、編集部までご連絡お願いいたします。

お願い

お便りの中に、切手を同封される方や資料請求券を送ってくる方がおられますが、編集部では誠に残念ながらひとりひとりにお返事を差しあげることができません。お返事は、誌面で紹介する分だけですから、切手や資料券は送らないようお願いします。なお、資料請求は各メーカー宛にお送り下さるようお願いいたします。

日立パソコンランドに行って キミもMSXに親しもう！

⬇セミナーには、小学生が多い。お父さんも負けてられませんよ。

日立のパソコンユーザーのためにいろいろな情報を提供したり、アフターサービスの場所として活躍しているのが「日立パソコンランド」。

小学生からお父さんたちまで幅広く利用できるというのも特徴のひとつ。しかし、具体的になにをやっているのかわからない。ぜひ紹介してほしいという読者のために、今回はパソコンランドをクローズアップしてみた。

おもなコーナーをあげてみると、まずは「自由操作コーナー」。ここでは、ゲームの貸出し、プログラミングタイム、各種セミナーを行っている。「ご相談受付コーナー」では、パソコンについての質問をなんでも受付けてくれる(TEL03-562-1340)。「実務コーナー」は、パソコンをビジネスで使おうとする人のために、実際に操作してみるコーナー。ゲームばかりじゃなく実務にも目をむけてみる必要があるね。

そして、「ワードプロセッサコーナー」では、ワープロに興味ある人のために操作方法を親切に指導してくれる。

なかでもセミナー関係は人気があり、「H-セミナー」をはじめ「ビギナーのためのパソコンセミナー」など、初心者にはぜひ参加してもらいたいものがある。5月のH-関係のセミナーを紹介すると、5月29日㈫「パソコンと効果音」、5月30日㈬「音の種類について」、5月31日㈭「効果音のつくり方」となっており、時間はいずれも12時15分〜55分になっている。

そのほか、コンパニオンと一緒にクイズ大会をしたりゲーム大会を開いたりと、楽しい催し物が毎月計画されている。6月には、二周年記念として大きなイベントが企画されているとのこと。友だちを誘ってキミもぜひ出かけてみよう！

問い合わせ先
〒104東京都中央区銀座西2-2 有楽フードセンター東館一階 TEL03-562-1340

『ハイパーオリンピック』ゲーム大会に参加しよう！

ソニー、コナミから発売されているMSXソフト「ハイパーオリンピック」でゲーム大会が行われる。オリンピックの競技種目は8種で、総合スコア、種別スコアで高得点を競うというもの。ゲームのポイントは、キーボードをたたく速さとタイミングで、ふつうのアクションゲームやテーブルトップゲームとはひと味ちがう。自信のある人、ない人、オリンピックは勝つことに意義がある。ヨーシ、勝利を目指していざトライ！

ゲーム大会の内容は、次のとおり。

主催／ソニー(株)、コナミ工業(株)、コナミ(株)

競技方法／8種類の総合スコア、種目別スコア

応募方法／各種目、またはⅠ、Ⅱ(8種類)の総合得点が写っている画面写真を送る。ⅠまたはⅡだけ(4種類)の総合得点による応募は失格になる。応募するときは必ず、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、使用中のMSX機種（持っている場合)、身長、体重、希望するソフト(フェアプレイ賞)を明記して応募用紙を同封の上送ること。

賞品／総合、種目別とも1〜6位まで表彰。賞品は、ブレザーコート、楯、認定証、および副賞がある。また、入賞できなかった人の中から抽選で1,000名にフェアプレイ賞として下記のソフト1品贈呈。

●けっきょく南極大冒険 ●わんぱくアスレチック ●タイムパイロット ●スーパーコブラ ●フロッガー ●ぽんぽこパン ●モン太のいち・に・さんすう ●サーカスチャーリー ●ジュノファースト ●スパーキー ●クレージートレイン ●マウザー ●コンピュータービリヤード ●バトルクロス ●アリババと40人の盗賊 ●爆走スタントレーシング ●ドロドン

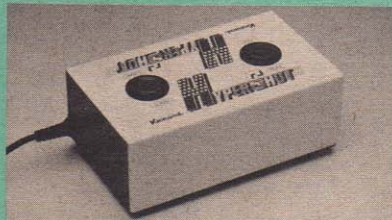
応募できる数／ひとり何回でもOK！

期間／昭和59年5月1日〜同8月31日までの消印有効。

送り先／〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル4F コナミ・ハイパーオリンピック係

問い合わせ先／東京 コナミ(株)03-262-9111
大阪 コナミ工業(株)06-345-2456

申し込み用紙は、本紙とじ込みふろくのリストについてます。切りとって使用してネ！

ハイパーショット発売！

⬅専用スイッチJE・503

ご存知のとおり、「ハイパーオリンピック」をプレイするときは、カーソルキーが必要以上にプッシュされる。

どんな頑丈なマシンでも限度がある。そこで発売されたのが「ハイパーショット」。ボタンは〝RUN〟と〝JUNP〟の2つあり、「ハイパーオリンピック」には最適なスイッチ。専用だから安心してプレイできるネ。

◆JE502 ¥4,800 ◆JE503 ¥3,000

アスキー MSXソフトウェア コンテスト

キミのプログラムに乾杯！

「MSXソフトウェアコンテスト」も本格的に始まった。今まで市販のソフトでプレイしていたキミも、これを機会にプログラミングに励んでみよう。

こんなソフトがあったらな……という人にも参加してほしい。アイデアも大切なんだよね。プログラミングに自信がないなら、コンピュータに詳しい友だちと一緒に作るのもいい。キミの頭の中のスゴイアイデアを、全国のMSXフリークに、ド〜ンと公開してしまおう。

もちろん、「BASICなら任せとけ」というキミも大歓迎、「マシン語だってOK！」ならばなおウレシイ。

老いも若きもマニュアル片手に、MSXユーザーの実力をみせてくれ。

募集要項

○主催

㈱アスキー・MSXマガジン

○募集期限

昭和59年9月末日（当日消印有効）

○募集内容

MSX使用のゲームプログラムで、未発表のオリジナル作品に限る。16K、32Kシステム、BASIC、マシン語の区別も明記のこと。

○応募方法

個人またはグループで、何点でも応募できる。所定の応募用紙に必要事項を記入の上、プログラムを収録したカセットテープを添えて、「MSXソフトウェアコンテスト係」まで。なお、応募テープにも、必ず氏名およびプログラム名を明記すること。

応募作品の返却は一切できないので、ご了承のほどを。

ゲームの評価には時間がかかるので、内容および手順に関する注意書きもお忘れなく。たとえばアドベンチャーゲームなら解法のヒント、アクションゲームなら次の面へ進む方法（プログラムの変更による）などを。

コンテストといっても、あまり考え込まないこと。力試しのつもりで気軽に送ってほしい。月間賞もあるので、早い時期のほうが絶対に有利になる。

また、コンテストに対する希望や月間賞作品の感想など、なんでも本誌のアンケート葉書で教えてほしいね。

応募条件

他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの。他誌との二重投稿は受け付けないので要注意。なお、著作権は作者に帰属する。

発表

昭和59年11月8日

MSXマガジン12月号誌上。

入賞作品は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結。商品化の場合には、当社規定による印税を支払う。

応募作品の中で優秀なものを、毎月MSXマガジンで中間発表。ノミネートされたソフトの種類および毎月の応募総数も公開。

掲載された優秀作品には月間賞がおくられる。

賞金

最優秀賞 一〇〇万円

部門賞

優秀BASIC賞 30万円

優秀マシン語賞 50万円

月間賞 10万円

月間賞は毎月8日発売のMSXマガジンで発表。

7月号（6月8日発売） 4月中の応募作品

8月号（7月7日発売） 5月中の応募作品

9月号（8月8日発売） 6月中の応募作品

10月号（9月8日発売） 7月中の応募作品

11月号（10月8日発売） 8月中の応募作品及び最終審査

12月号（11月8日発売） 審査発表

問い合わせ先

〒107東京都港区南青山5-11-5

住友南青山ビル ㈱アスキー

「MSXソフトウェアコンテスト」係

TEL〇三・四八六・七一一一

内線六三〇一

応募用紙は60円切手を同封の上右記の住所まで。

MSXソフト・書籍取扱書店一覧

●ここに掲載されている各書店で、MSXソフト・書籍を取扱っています。

地域	書店	電話
札幌	旭屋書店　札幌店	☎011-241-3007
札幌	リーブルなにわ書房	011-221-3800
札幌	紀伊國屋書店　札幌店	011-231-2131
札幌	ダイヤ書房　西店	011-665-6223
札幌	紀伊國屋書店　琴似店	011-641-7251
旭川	三省堂書店　旭川店	0166-22-6411
旭川	ブックス平和　マルカツ店	0166-23-6211
帯広	信正堂　藤丸店	0155-27-2816
帯広	ザ　本屋さん	0155-33-5020
北見	福村書店	0157-23-3330
美幌	大丸屋書店	01527-3-3040
青森	成田本店	0177-23-2431
青森	今泉本店	0172-32-2231
八戸	伊吉書院	0178-44-1917
盛岡	東山堂書店	0196-23-7121
仙台	金港堂	0222-25-6521
仙台	宝文堂　本店	0222-22-4181
仙台	いずみ書房	0222-95-2375
仙台	水野書房	0222-41-5437
石巻	ヤマトヤ書店　中里店	0225-93-3323
古川	高山書店　古川支店	02292-3-1050
秋田	秋田ブックセンター	0188-32-9942
横手	金喜書店	01823-2-3450
山形	八文字屋	0236-22-2150
東根	あすなろ書店	02374-7-0099
福島	コルニエいわせ書店	0245-21-2101
福島	博向堂書店	0245-21-1161
いわき	ヤマニ書房　本店	0246-23-3481
水戸	川又書店　駅前店	0292-31-0102
水戸	ツルヤブックセンター	0292-25-2711
日立	田所書店	0294-22-5537
土浦	共栄堂	0298-21-6134
神栖	マルエス神栖店	02999-2-1233
神栖	なみき書店	02999-6-1855
鹿島	茨城博文堂	02998-3-1246
高萩	忠雲堂　田所書店	02932-2-3020
石岡	秋山書店	02992-6-3439
宇都宮	岩下駅ビル店	0286-33-2334
足利	岩下書店	0284-41-2175
足利	ブックスアミーカ　足利	0284-41-4111
真岡	福田屋百貨店　真岡店書籍部	02858-4-0111
高崎	学陽書房	0273-23-4055
高崎	サカヰ書店	0273-62-1500
太田	曽根書店	0276-45-1228
川越	黒田書店	0492-25-3138
川越	紀伊國屋書店　川越店	0492-24-1111
浦和	須原屋	0488-22-5321
所沢	凌雲堂書店	0429-22-2279
飯能	田中一誠堂	04297-4-1111
深谷	ブックスアミーカ　深谷	0485-73-6111
千葉	セントラルプラザ多田屋	0472-24-1333
千葉	キディランド第二千葉店	0472-25-2011
船橋	旭屋書店　船橋店	0474-24-7331
津田沼	芳林堂書店　津田沼店	0474-78-3737
木更津	ブックス松田屋	0438-23-4210
東金	サンピア多田屋	04755-2-3663
松戸	堀江　良文堂	0473-65-5121
柏	新星堂　柏店	0471-64-8551
神田	三省堂書店　本店	03-233-3315
神田	東京堂書店	03-291-5181
秋葉原	明正堂　秋葉原店	03-251-2161
御茶ノ水	丸善　御茶ノ水店	03-295-5581
八重洲	八重洲ブックセンター	03-281-1811
日本橋	丸善　本店	03-272-7211
浜松町	丸善　浜松町店	03-435-5451
新宿	紀伊國屋書店	☎03-354-0131
新宿	三省堂書店　新宿西口店	03-343-4871
新宿	京王百貨店　音響売場	03-342-2111
高田馬場	未来堂	03-209-0656
五反田	明屋書店　五反田店	03-492-3881
目黒	アイブックス目黒店	03-473-4791
蒲田	栄松堂書店　蒲田店	03-731-2241
蒲田	ヤマト　サンカマタ店	03-735-1551
蒲田	KOA（コア）	03-735-2586
祖師ケ谷	アイブックス祖師ケ谷店	03-483-0871
世田谷	パルキルン堂	03-427-4411
渋谷	紀伊國屋書店　渋谷店	03-463-3241
渋谷	旭屋書店　渋谷店	03-476-3971
渋谷	三省堂書店　渋谷店	03-407-4545
渋谷	大盛堂	03-463-0511
渋谷	西武ブックセンター	03-462-0111
笹塚	紀伊國屋書店　笹塚店	03-485-0131
中野	明屋書店	03-387-8451
荻窪	ブックセンター荻窪	03-393-5571
池袋	芳林堂書店　本店	03-984-1101
池袋	旭屋書店　池袋店	03-986-0311
池袋	池袋西武ブックセンター	03-981-0111
板橋	磯島書店	03-965-4005
綾瀬	近代書店	03-601-5721
葛飾	平安堂書店	03-655-5988
八王子	くまざわ書店　本店	0426-25-1201
吉祥寺	弘栄堂書店　吉祥寺店	0422-22-1031
阿佐ケ谷	双葉　北口店	03-334-4628
府中	啓文堂	0423-66-3151
調布	真光書店	0424-87-2222
町田	久美堂　小田急店	0427-23-7088
国分寺	三成堂	0423-32-3211
国立	東西書店	0425-75-5061
多摩	くまざわ　永山店	0423-73-6040
多摩	くまざわ丘の上プラザ店	0423-71-3221
横浜	有隣堂横浜東口ルミネ店	045-453-0811
横浜	有隣堂　横浜西口トーヨー店	045-311-6265
横浜	丸善ブックメイツ	045-453-6811
横浜	栄松堂書店　横浜ジョイナス店	045-321-6831
横浜	有隣堂　伊勢崎店	045-261-1231
横浜	文教堂　青葉台店	045-983-5150
川崎	文学堂　本店	044-244-1251
川崎	有隣堂　川崎店	044-211-1851
川崎	文教堂　宮前平店	044-855-2583
溝ノ口	ブックセンター文教堂	044-811-5557
溝ノ口	文教堂　溝ノ口店	044-811-8258
横須賀	平坂書房	0468-63-3413
平塚	サクラ書店　駅ビル店	0463-23-2751
平塚	サクラ書店　紅谷町店	0463-23-5666
大船	かまくら書店	0467-46-2619
鎌倉	島森書店	0467-22-0266
小田原	八小堂書店	0465-22-7111
小田原	伊勢治書店	0465-22-1366
相模原	文教堂　星ケ丘店	0427-58-6121
相模原	アイブックス　相模原店	0427-42-6771
伊勢崎	有隣堂　伊勢崎店	045-261-1231
新潟	紀伊國屋書店　新潟店	0252-41-5281
新潟	北光社	0252-28-2321
白根	ブックスデイトナ	0253-77-6794
長岡	ブックセンター長岡	0258-36-1360
長岡	覚張書店	0258-32-1139
長岡	大阪屋書店	0258-32-0332
新井	文栄堂	02557-2-5135
見附	押野見書店	02586-6-2207
富山	瀬川書店	☎0764-24-4566
富山	清明堂	0764-24-4166
横田	文苑堂　横田店	0766-21-0431
金沢	北国書林　片町店	0762-23-0534
金沢	うつのみや　片町店	0762-21-6136
金沢	王様の本　入江店	0762-91-6504
石川	王様の本	0762-46-5325
福井	勝木書店	0776-24-0428
甲府	柳正堂セントラル店	0552-35-2202
甲府	朗月堂　貢川店	0552-28-7356
甲府	朗月堂	0552-32-2200
長野	平安堂　長野店	0262-26-4545
松本	ブックスロクサン	0263-35-5555
松本	鶴林堂書店	0263-32-5340
松本	中信堂	0263-26-7255
岡谷	交新堂	02662-2-3244
諏訪	ブックスインカサハラ	02665-3-7073
飯田	平安堂　本店	0265-24-4545
佐久	大阪屋書店	02676-7-4024
岐阜	自由書房	0582-65-4301
岐阜	自由書房ブックセンター	0582-75-0208
岐阜	大衆書房	0582-62-2525
大垣	東文堂　駅前店	0584-75-3536
大垣	三城書房	0584-75-5605
瑞浪	明文堂	0572-67-1185
静岡	静岡谷島屋	0542-54-1301
静岡	吉見書店	0542-52-0157
浜松	谷島屋　楽器部	0534-53-9121
沼津	吉野屋	0559-23-5676
沼津	マルサン宝塚店	0559-63-0350
沼津	東海プラザ	0559-66-4129
清水	戸田書店	0543-65-2345
富士	サンワブックス	0545-53-8871
駿東	マエダ事務器	0559-87-5551
御殿場	アサヒ堂	0550-3-9730
名古屋	三省堂書店　名古屋店	052-562-0077
名古屋	丸善ブックメイツ	052-971-1231
名古屋	丸善　名古屋支店	052-261-2251
名古屋	日進堂書店　上前津店	052-263-0550
名古屋	白沢書店	052-793-6864
名古屋	水野書店	052-822-6244
名古屋	ブックス村瀬	052-802-8161
名古屋	池下三洋堂	052-762-2345
名古屋	四軒屋三洋堂	052-773-7722
名古屋	小幡三洋堂	052-795-1128
名古屋	ブックス金山　神宮店	052-682-3817
名古屋	三洋堂書店杁中店	052-832-8202
名古屋	アイブックス　サンヨー外商部	052-762-0034
愛知	東郷三洋堂	05613-8-0010
豊橋	精文館	0532-54-2345
岡崎	サン書房	0564-21-1101
尾張旭	森林堂	05615-4-6885
美濃加茂	丸圭書店	05742-5-2281
豊明	オカジマ書店	0562-92-1980
小牧	小牧三洋堂	0568-73-3462
春日井	高蔵寺三洋堂	0568-51-6766
刈谷	刈谷三洋堂	0566-24-1134
岩倉	キトウ書店	0587-66-7070
安城	日新堂	05667-5-2028
知多	武豊書房	05697-3-4315
津	別所書店　第11ビル店	0592-24-1014
四日市	文化センター　白揚	0593-51-0711
四日市	シエトワ白揚	0593-54-0171
大津	大津西武ブックセンター	☎0775-25-0111
彦根	天晨堂　ギンザ店	07492-4-2115
草津	村岡光文堂	07756-2-2261
守山	平和書房	07758-3-2611
京都	大垣書店	075-441-3721
京都	オーム社書店　関西	075-221-0280
京都	ブックストア談	075-255-0654
京都	パピルス書房	075-312-2562
京都	光文堂　いずみや店	075-641-4892
舞鶴	坂本屋　ショッピングプラザ店	0796-52-4131
大阪	旭屋書店　本店	06-313-1191
大阪	紀伊國屋書店　梅田店	06-372-5821
大阪	オーム社	06-345-0641
大阪	駸々堂　京橋店	06-354-2413
大阪	難波ブックセンター	06-644-5501
大阪	駸々堂書店　心斎橋店	06-251-0881
大阪	旭屋書店　難波店	06-644-2551
大阪	大阪工業大学　学園厚生会給品部	06-954-4801
阿倍野	旭屋書店　アベノ店	06-631-6051
豊中	耕文堂	06-854-3316
豊中	佐々木書店	06-856-0856
豊中	大阪大学　豊中生協	06-841-3326
茨木	ミテカ	0726-33-5182
枚方	旭屋書店　枚方近鉄店	0720-46-3111
枚方	水嶋書房デパート店	0720-51-3432
寝屋川	不二書店	0720-31-4314
東大阪	近畿大学　生協	06-725-3311
神戸	かもめ本店	078-576-7878
神戸	海文堂	078-331-6501
奈良	南部図書	0742-22-5191
和歌山	津田書店	0734-28-3074
鳥取	富士書店	0857-23-7271
米子	今井　本通り店	0859-32-1151
岡山	紀伊國屋書店　岡山店	0862-32-3411
岡山	丸善　岡山支店	0862-31-2261
広島	フタバ　えびす店	0822-48-3888
広島	金正堂	0822-47-5533
広島	紀伊國屋書店　広島店	0822-25-3232
広島	広文堂　本通店	0822-46-9581
福山	ブックシティー啓文社	0849-25-0050
福山	辰文館ブックセンター	0849-25-2200
宇部	京屋書店	0836-31-2323
宇部	末広書店	0836-31-0086
萩	白石書店	0838-22-0084
山口	文栄堂	0839-22-5611
高松	宮脇書店	0878-51-3733
高松	宮脇書店　屋島店	0878-43-8571
松山	紀伊國屋書店　松山店	0899-32-0005
松山	アカデミア明屋	0899-41-4141
松山	明屋　大街道店	0899-41-4242
松山	アテネ書店　竹原店	0899-32-0880
福岡	寿屋　博多店　書籍部	092-281-4411
福岡	紀伊國屋書店　福岡店	092-721-7755
福岡	九州大学生協　農学部店	092-651-6781
福岡	ブックシティ	092-522-2685
福岡	福岡金文堂　アニマート原	092-844-0088
福岡	ブックセンター　ほんだ	092-581-9558
小倉	ナガリ書店	093-521-4744
長崎	メトロ書店	0958-21-5453
長崎	福江マルイ	09597-2-4105
熊本	紀伊國屋書店　熊本店	0963-22-5531
熊本	中井書店　東窪店	0963-38-1085
鹿児島	山形屋	0992-24-6411

アメリカン・ドリームを信じすぎた二人の男

地獄に落ちたっていい！顔役になれるなら…

スカーフェイス

ユニバーサル映画　CIC配給〈公開中〉

〈ハワード・ホークス〉

『リオ・ブラボー』などのアクション映画の巨匠として知られるホークス監督。彼が今から50年も前に作ったギャング映画『暗黒街の顔役』が半世紀ぶりに再映画化された。今回の邦題は原題どおり『スカーフェイス』である。

〈アル・カポネ〉

『暗黒街の顔役』のモデルは、1920年代に実在したギャング、アル・カポネである。ナポリ出身の貧しいイタリア移民だったが、聖バレンタイン・デーの大虐殺で知られるように、邪魔者を次々に殺して禁酒法時代のシカゴのボスに成り上がった。カポネは顔に大きな傷があったので、"むこう傷のアル"と呼ばれていた。そんな怪物の息の根を止めたのは、銃弾ではなかった。カポネは脱税で逮捕され、脱獄不可能とされるアルカトラス島に送られた。

映画のストーリーはカポネの半生に基本的に忠実だが、ラストはギャング間の抗争で射殺される。

〈トニー・モンタナ〉

『暗黒街の顔役』は、1930年代のシカゴを舞台にしていたが『スカーフェイス』では1980年代のフロリダはマイアミに移されている。

主人公のイタリア移民、トニー・カモンテも、キューバ難民、トニー・モンタナに変更され、密売するブツも、密造酒から、中毒性の高い麻薬コカインに置き変えられている。

〈アル・パチーノ〉

『ゴッドファーザー』ではマフィアのボス、『狼たちの午後』ではホモの銀行強盗、『クルージング』ではハード・ゲイ。数々の異常性格者を演じてきたアル・パチーノも、トニー・モンタナほどイカれた男を演じるのは最初で最後になるだろう。なにしろ、このトニーという男、チビで、田舎者のくせに、派手好きで見栄っぱり。知性のかけらもなく、のべつまくなしに「FUCK！」と叫びちらす。毎日、山のような量のコカインを吸いまくる中毒者。カッとしやすく、すぐに人を殺す。そのうえ実の妹を近親相姦的に溺愛し、妹に近づいた男は、自分の相棒でも射殺してしまう。

アメリカでは、アル・パチーノはこんな役を演った後じゃ、もう普通の仕事はできないだろう。とさえ言われているのだ。

〈ブライアン・デ・パルマ〉

「第二のヒッチコック」と呼ばれるスリラー映画の名監督。だが、いつものような映像テクニックの展覧会を期待するファンは、『スカーフェイス』に拍子抜けするかも。「デ・パルマはテクニックを見せびらかすだけだ」という批評家たちへのあてつけか、『スカーフェイス』のカメラ・ワークはごくあたり前のものだ。しかし逆に、カメラ以外はすべて、完全に異常で気違いじみているのだ！

どんな映画にもダレ場がある。観客を休ませるために、ラブ・シーンや、美しい風景など、ソフトなシーンを用意してあるものだ。だが『スカーフェイス』は、3時間の上映時間、全速力で突っ走るだけなのだ。

色彩や照明はギンギラギンにどギツく、音楽はハデなディスコ・サウンド。主人公は趣味の悪いアロハを着て、野犬のようにほえまくる。

最後の戦闘で、全身に数十発の貫通弾を食らっても、激しくわめき続け、散弾銃で腹に大穴をあけられてやっと死んだ時には、試写室の人たち全員が「ハ〜〜ッ」とため息をもらしたぐらいだ。

宣伝じゃ「バイオレンス美学の極致」と、うたっているが、本当は美しさのかけらもない。これはデ・パルマ監督が、社会にたたきつけた毒の固まりなんだろう。

スピルバーグの『ET』や、ルーカスの『スターウォーズ』など、明るく、くったくのない映画が増えている現代を、デ・パルマ監督は『スカーフェイス』という凶弾で直撃したのである。子供っぽいいたずらにも似ているが、デ・パルマとスピルバーグたちが友人であることを考えると、ちょっと面白い。

▲1930年の『暗黒街の顔役』で主人公トニーを演じたポール・ムニ

〈グレネード・ランチャー〉

トニーが愛用するのは、ベレッタM84らしい自動拳銃だが、ラストの大戦争では、M203グレネード・ランチャーつきのM16アサルト・ライフルを使う。M203は、小型の擲弾筒で一発で10m半径の敵を殺傷する。M16にも30連発マガジンを2本と、照準用スコープをつけて、最後の大量殺りくを展開するのだ。

それでなくても映画全体でプールがいっぱいになるほどの血が流される。アメリカやイギリスでは上映禁止や成人指定になったりしたが、結局『ダーティーハリー4』に次いで2位の興業収入を上げる大ヒットになってしまった。

〈デボラ・ハリー〉

ブロンディに解散の噂がたち、ファンをやきもきさせているが、ボーカルのデボラ・ハリーは、『スカーフェイス』の挿入歌を歌っている。作曲は『フラッシュダンス』の音楽監督ジョルジオ・モロダーだ。

▶電動ノコギリで、人間を生きたまま切り刻むシーンは、思わず目をそむけたくなる残酷さ

一晩だけでいい！TVスターになれるなら…

キングオブコメディ

松竹富士映画配給〈5月下旬公開〉

〈ルパート・パプキン〉

ニューヨークに住むしょぼくれた中年男、パプキン（ロバート・デ・ニーロ）は、TVコメディアンのジェリー・ラングフォード（ジェリー・ルイス）にあこがれていた。

人生において負け犬だったパプキンは一世一代の大勝負に出た。ジェリーを誘拐し、TV局を脅迫したのだ。「オレをコメディの王様としてTVに出せ！ さもないとジェリーを殺す」。ついにパプキンは念願のTVに出演した。今まで自分をバカにしてきた者たちを見返すことができたのだ。スポットライトの中に立つパプキンは、人生最高の至福の中にいた。

〈ロバート・デ・ニーロ〉

デ・ニーロは、アル・パチーノと同じく、ニューヨークのイタリア人街に育ち、『ゴッドファーザー』でスターになった。『ゴッドファーザー』ではマーロン・ブランドの青年時代を演じるため、ブランドを研究し、『レイジング・ブル』でも実在のボクサーになるため体格を改造した彼は、この映画においても見事なコメディアンぶりを披露する。とくに誰もいない部屋で、いもしない観客に向かってコメディを演し続ける姿には鬼気迫るものがある。

〈ジェリー・ルイス〉

『底ぬけシリーズ』で有名なコメディアン、ジェリー・ルイスが、ジェリー・ラングフォードというコメディのスーパー・スターを演じるのも話題だ。ジェリー・ルイスはディーン・マーチンと組んで〝底ぬけコンビ〟を結成し、50年代に16本もの『底ぬけシリーズ』を大ヒットさせた。

ジェリー・ルイスが今まで演してきたのは、落語に出てくる与太郎で、完璧なまぬけで、憶病者だった。その与太郎がひょんなことから、大活躍して、ヒーローになってしまう、というのが『底抜け』のパターンであった。そのキャラクターは主役のパプキンに反映され、ジェリーのほうは初めて完全にシリアスな演技に撤し、インテリとしての素顔を見せている。

〈マーチン・スコセージ〉

『キング・オブ・コメディ』の監督、スコセージもイタリア系だ。『タクシードライバー』など数本の作品でデ・ニーロとコンビを組み、この映画でも息の合ったところを見せている。

デ・ニーロをデビューさせた監督はブライアン・デ・パルマなのだが、デ・パルマ自身も名前から察するにイタリアかスペイン系なんだろう。

〈ポール・D・ジンマーマン〉

この映画で脚本家としてデビューした。ボブ・ディランの本名と同じ姓である、ということはユダヤ系か。

このように今やアメリカ映画は、少数民族のパワーがささえているのだ。お坊ちゃん育ちのスピルバーグやルーカスと彼らの違うところは、アメリカン・ドリームに、こだわり続けていることだろう。

〈アメリカン・ドリーム〉

『ロッキー』は、イタリア系のチンピラが、ボクシングによって栄光をつかむ、まさにこれぞアメリカン・ドリーム！ という映画だった。

それに対しスコセージ監督は、一貫して、社会の底辺にいる人間が必死に成り上がろうとして醜くあがくさまを描き続けて来た。彼ら、しいたげられた者の心は、パプキンがついにTVに出演する夢を実現した時のセリフが言い表わしている。

「一生ドン底にいるよりも、たった一晩でもいいからキングになりたくて……」。

アメリカン・ドリームを信じ、海を渡ってきた『スカーフェイス』のトニーは、殺し屋として暗黒街でのし上がり、『キング・オブ・コメディ』のパプキンは拳銃でTV局を脅迫した。育ちも悪く、教養もない者は犯罪に走る。ロッキーには、正当化された暴力であるボクシングがあった。だが、もしボクサーにならなかったら、ロッキーもトニーたちのように銃を持っていたかもしれない。

アメリカン・ドリームは、犯罪と紙一重のところにあるのだ。

〈ロビー・ロバートソン〉

音楽監督を担当するロビー・ロバートソンはザ・バンドの元リーダー。ザ・バンドの解散コンサートの記録映画『ラスト・ワルツ』をスコセージが監督して以来の名コンビだ。

今回は、レイ・チャールズやボブ・ジェームズなど、渋めのミュージシャンを集め、華やかなショー・ビジネスのドラマを飾っている。

▶安物のピストルをつきつけられた天下のスター、ジェリー・ルイス。

映画で、E気持ちになるための

- 映画マニアなら絶対見逃すな！
- たまには感動の涙で心を洗いたい
- 日ごろのうっぷんを晴らしたい
- つまらん悩みを笑い飛ばしたい
- 社会や人生について深く考えたい
- 現実を忘れて、異世界に遊びたい
- 素敵な俳優のとりこになりたい
- 映像の美学にどっぷりひたりたい
- ゾクッとする恐怖を味わいたい
- メカニックや特撮にこだわりたい
- デートのプランに組み入れたい
- 映画館で、ぐっすり眠りたい

スカーフェイス （日ごろのうっぷんを晴らしたい・ゾクッとする恐怖を味わいたい・メカニックや特撮にこだわりたい）

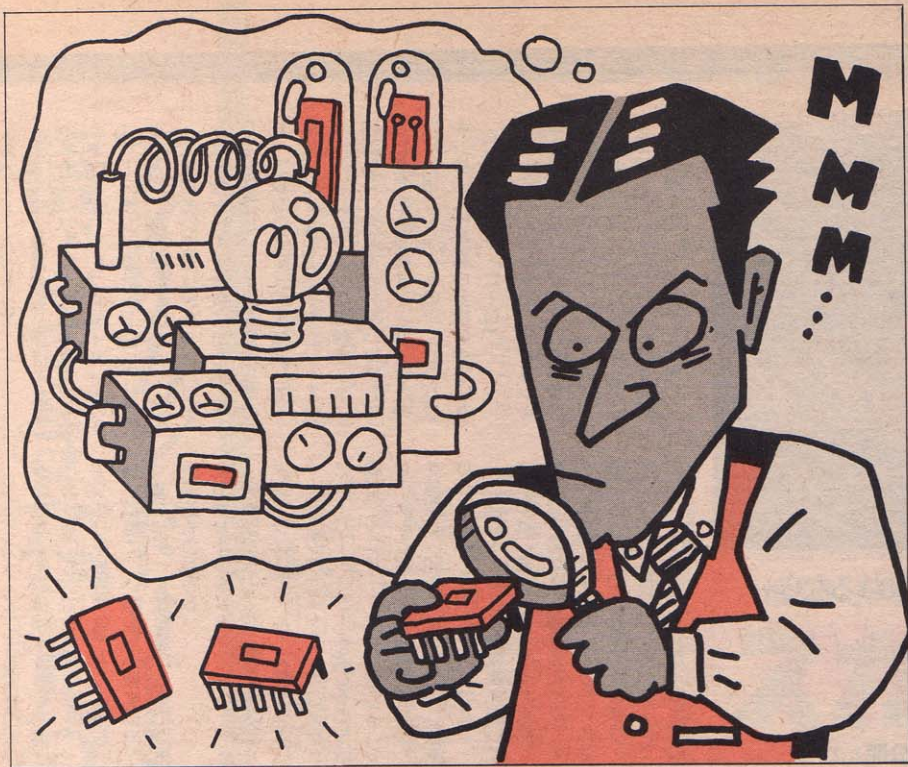
キング・オブ・コメディ （つまらん悩みを笑い飛ばしたい・社会や人生について深く考えたい・素敵な俳優のとりこになりたい）

パソコンについての見栄知的会話コードブック②

CPUチップについて博識をふるう!

──専門用語恐るるべからず! どんなに難しいコンピュータ用語も事情背景も、わかったつもりで乗り切ろう!?

イラスト●Yosuke Kihara
文●月岡 優

MMM…

はてさて、前号では初顔見世ということで『言語』『キーボード』など入門的なところを軽くふれたね。

いよいよ今回からは本格的な技術用語やパソコンマニアの冗談(ジョーク)コトバなど硬軟とりまぜて解説するぞ! パソコン・ダンディになるための会話知識にガッチリと取り組んでみようじゃないか!!

もちろんコードブック(暗号表)の名に恥じぬよう内容の完全理解はさておき、とりあえずスペシャリスト(専門家)やマニア(愛好家)の会話についていけるような『虎の巻』を目指す!(この基本方針は同しね)

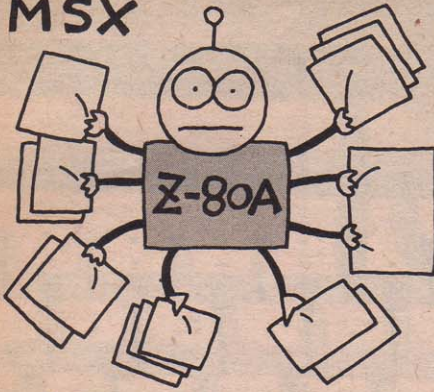
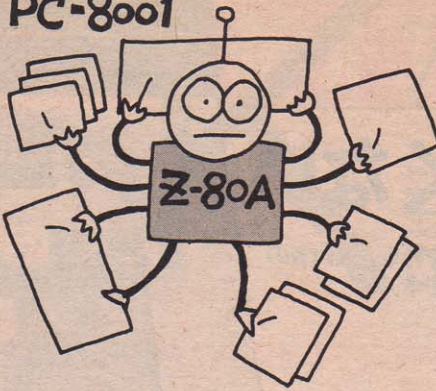
チップ

パソコンに限らず、おおよそ現在のコンピュータや電子機器すべては超ミクロの電子回路によって作動している。かつての真空管─トランジスタ時代に比べると、同じスペースで何百倍、何千倍の機能をもったのが、このIC(集積回路)やLSI(大規模集積回路)だ。

これらの回路ひとつを『チップ(小片)』と呼んでいる。どれも数ミリ角程度のとても小さなもの。

このLSIチップは機能によって

すべてアルファベット文字を使う
English Speaking
French
German
USA
U.K
CANADA
FRENCH
GERMAN
MSX ベーシック
N ベーシック
F ベーシック
他の言語
ベーシック
すべてCPUは機械語で動く

同じ英語をしゃべっていても国が違うと単語や発音、文法も少しずつ違う。しかし英語もフランス語もドイツ語も、アルファベット文字を使っている。

同じCPUでも、パソコンの構造が違うと、どの手でどの情報をつかんでいるかが変わってくる。だからプログラムは共用できなかった。

いくつかの種類にわけられる。

たとえば情報を計算処理するCPU（セントラル・プロセッシング・ユニット／略してプロセッサとも呼ぶ）、言語などを記憶しているROM（リード・オンリー・メモリ）やCPUを助けて情報を一時的に預かるRAM（ランダム・アクセス・メモリ）などがおもなもの。

チップ自体はあまりにも小さいので、電子機器に組み込む時に扱いやすいようプラスチック製ケースと配線用の端子がつけられる。この端子を足に見たてて呼ばれたニックネームが『ゲジゲジ』。

また、トランジスタ時代の名残りで『石』なんて呼ぶこともある。真空管時代には管のことを『球』なんて呼んでいたからね。

『○○社の新機種は、どんな石を使っているの？』という具合。

ここでいう石＝チップとは、あまた数あるLSIチップの中でも、おもにCPUチップのことをさすことが多い。たとえば、パソコンのもっとも基本的なものとしてあげられる『ワンチップ／ワンボードマイコン』というのは、ひとつのCPUを1枚の基板に組み込んだもののこと。これにROM、RAMなどのメモリ用LSIやキーボードをつけたものと考えればよろしい。

コンピュータの計算処理能力を表わすのに8ビット、16ビットなんていう見方をするけれど、これはCPU自体の構造の違いによるものだ。

Z-80A

LSIは、日本やアメリカなどで数多くのメーカーが生産をしている。『産業の米（ライス・オブ・インダストリィ）』なんて言われるように、今や世界の全産業に重要な関係をもつものとして、日々続々と作られているわけだ。

そして、さまざまな設計の違いによって、いろいろな規模、容量をもつものが造られている。たとえばCPUチップを例にとると、8ビット、16ビットという機能がそれ。また、もっと細かな型式として8ビットならばZ-80A、6809、8085Aというような種類があるわけだ。もちろんこれは、LSIメーカー各社が、自分のところの製品につけた製品番号というわけだ。

呼び方は『ゼット・ハチマル・エー』『ロクハチマルキュー』『ハチマルハチゴー・エー』と、蒸気機関車のように数字ひとつずつを日本語読みするとカッコ良い。

CPUチップは、大きく2種類に分けられている。6800番台のものを68（ロクハチ）系、8000番台やZ-80Aのように80という番号が入っているのを80（ハチマル）系と呼ぶのだ。

この中でも、Z80Aはアメリカのザイログ社が発表したZ80チップを改良したもの。なんでもハード技術者に言わせると、なかなか使いやすく機能に可能性があると評判も高い。

実は、MSXマシンは、どれもそのCPUに、このZ-80Aチップを使っているのだ。これとMSX・ベーシックの組み合わせが統一されているから、MSXマシンはメーカーや機種が違っても同じソフトが使えるというわけ。

同じようにZ-80AのCPUチップを使ったパソコンとしては、PC8001（NEC）、SMC-70（ソニー）、パソピア7（東芝）などがある。まあ、みんなCPU兄弟というところかな。もっとも、CPUが同じだからってプログラムが共通して使えるわけではない。

第一に、そのCPUに計算処理をさせるためROMに設定された言語がパソコンの機種で違っている。

第二に、CPUのために情報を一時的に預かるRAMの容量や、情報保存の場所区分けが違う。

それじゃあ、ベーシックによるプログラムでなく、実際にCPUの内部を『走っている』機械語プログラムなら、CPUの同じパソコン同士で共通して使えるかって…？

おっと、そうはいかない。

確かに、機械語は、パソコンによって細かく用語の違うベーシックに比べると、どことなく共通であるようにも見える。まして、CPUチップが同じパソコンならば、機械語プログラムは、お互いに使えそうな気がするねェ。

ところがどっこい。パソコンは機種によって、それぞれのアーキテクチャー（構造）が違うのだ。つまり同じCPUチップを使っていても、ROMやRAMとのつなぎ方が全然違うからね。たとえ同じ情報を与えても、パソコンの中でA地点に行ったりB地点に行っちゃうというわけ。

まあ、平たく言えば、同じ数だけの電池と、同じ数、種類のモーターや豆電球を使って工作しても、直列か並列かなどつなぎ方が違えば結果も違ってくる。モーターが速く回転する回路もあれば、電球が明るく光る回路もあるだろうさ。そんなものですなァ。

この辺のところを解決しちゃったのがMSXマシンってことだね。

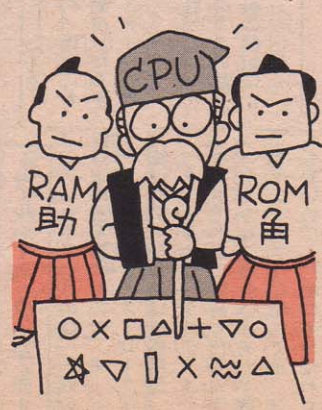
ちょっと後半、早歩きしちゃったけど、難かしくはないだろう!?

まあ、今月は、チップ（CPUチップ）とZ-80A、機械語と、以上3つの単語についてしっかりマスターしておこう!! できれば、毎日、就寝前には暗唱なぞをして、スラスラと人前で口から出るようにしたいゾ。

さて、機械語っていうのは、CPUの中を実際に走っているホンモノ言語のことだ。ひと昔前のコンピュータ解説には必ず出てきた『0と1の組み合わせで計算する2進法』ってやつを、わかりやすくしたのが16進法を使った機械語。これを、もっとわかりやすくしたのがプログラムを数値だけじゃなく、RUN、SAVEといった単語も使って表現したベーシックなどの言語だ。

今月のシャレ・ネタ

（もし、誰かにコンピュータについて説明する時、こんなたとえ話をするとわかりやすくスマートだゾ。）

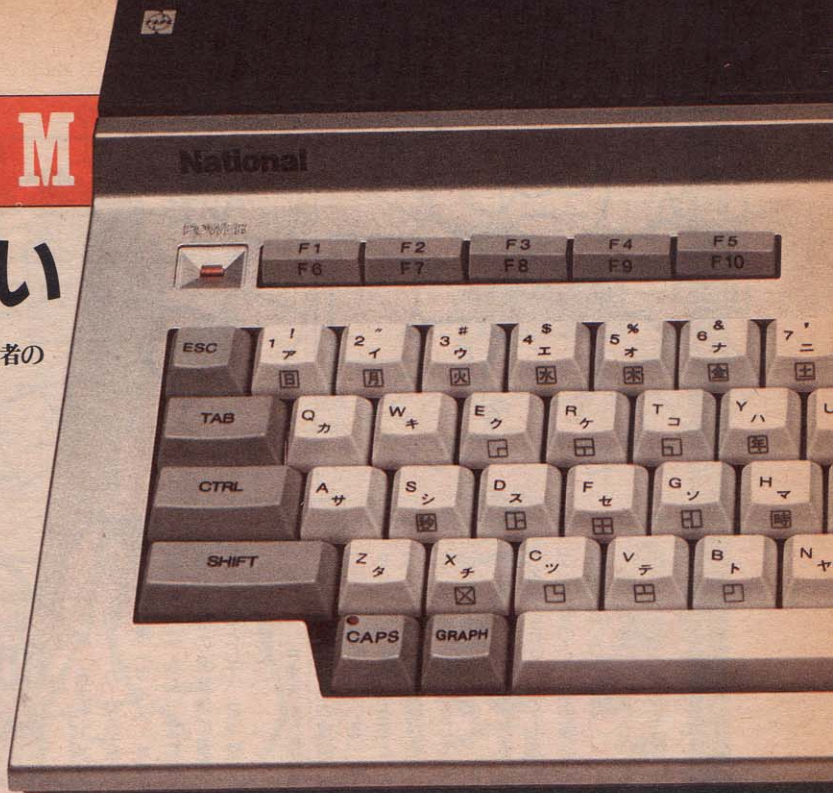
CPUはコンピュータの水戸黄門です。

CPUとROM、RAMの関係は、たとえば水戸黄門と、お供の助さん角さんのようなもの。

黄門（CPU）は、さすが天下の副将軍だけあって物事の判断力は並はずれている。ところが　老体ゆえに物忘れが激しくて、結論を出した端から自分が何を言ったのか忘れてしまう。

そこで、それら結果を覚えておいたり、事件（情報）の流れを把握しておくのが助さん（RAM）の役目。また、黄門一行がどこに行っても切札にしている『いんろう』（ベーシックなどの基本言語）を携さえているのが角さん（ROM）の役目と考えればよろしい。

FEAR OF TERM

用語を知れば恐くない

今回は、初心者向けとしてキーボードに関する用語を特集。入門者のヒト、これからユーザーになるヒト、バッチリ覚えてネ!

キーボード別型のコンピュータ（セパレートタイプ）

パソコンのキーボードは、本体と一緒になっているものが多いけれども、操作性とか保守の面でキーボードを分けたものがある。これは、どういうことかというと、入力装置を交換できるところにメリットがあるわけ。つまり、キーボードは入力装置のごく一部ということなんだ。本体とジョイスティックだけでも、コンピュータゲームはできるもんね。

アスキー配列

キーボードの文字の配列は、ASCII配列というアメリカの規格とそれにカナなどを配列したJIS規格がある。もともとはタイプライターの配列で、コンピュータにそのまま応用する理由はないのだけど、良く使う文字が良く使う所に配置してあって、慣れてしまえば、まったく気にならない。練習あるのみ。左上から順に読んで「QWERTY」と呼ばれている。

JIS配列

カナの配列には二種類ある。JIS規格配列と50音配列だ。

初心者でも簡単に使えるように、アイウエオ順にしたのが、50音配列で、カナタイプなどにも使われているのがJIS配列。

50音配列の方が簡単だけれども、今からJIS配列の方に慣れておくと、将来のステップアップのためにもいいよ。

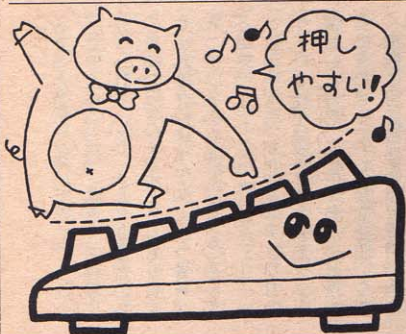
EDITキー

プログラムを入力するときや、修正するときに役に立つのがこれ。

カーソルから右の文字をひとつ消したり（デリートキー）、新しい文字を挿入したり（インサートキー）、カーソルを画面左上に瞬時にして移動させたり（ホームキー）する。

〝EDIT〟というのは、「編集」という意味、このキーを自由に使うことで、君も編集者になれるのだぞ!?

ステップスカルプチャー方式

手前のキーの面は水平に近く、向こうへ行くほど手前に傾いてくる。つまり、横から見るとキーの上面が丸くそったように並べてあるのが、ステップスカルプチャー方式。

手の形になじみやすいので、長い間キーボードに向かっていても疲れが少ないという事になる。上級プログラマをめざすならば、こういう所にも気を配らなければ…!?

ホームポジション

正しいタイピングは、ホームポジションから。左手の人差指は〝F〟のところ、右手の人差指を〝J〟のところに置くと、自然に左は〝DSA〟、右は〝KL…〟に指がいくはず。ホームポジションというくらいだから、キーを打ったあとはホームへすぐ帰るようにします。この姿勢でゆっくり練習すれば、将来はブラインドタッチ（キーを見ないで入力すること）も夢ではない。

カーソルキー

カーソルを移動するキーで、プログラムを直すときに便利。ほかにも、ゲームのキャラクタを動かしたりするのにも使い、ジョイスティック的な働きもする。

カーソルキーは、各社パソコンの特徴が出ていて、四つのキーの配列の違うものや、一枚の板の傾斜によるものなどがある。

特殊キー

MSXマシンのキーを見ると、ひとつのキーにたくさんの文字、記号が書いてある。これらを使いわけるのが「特殊キー」だ。シフトキー、かなキー、キャップスロックキー、グラフィックキーを使いわけることによって、ひとつのキーで英文字（大、小）カタカナ、ひらがな、図形や漢字を打つことができ、キーの数も少なくできるというわけだ。

ファンクションキー

RUNとかGOTOなど良く使うコマンドをひとつのキーにまとめたもの。シフトキーを組み合わせることによって10通りのコマンドを使える。電源を入れた後は、それぞれのキーにコマンドが定義されているが、プログラムで自由に割りあてて使うこともできるので、長いプログラムを入力するときに、良く使うコマンドを設定すれば、楽に入力ができる。

コントロールキー

このキーを押しながらほかのキーを押すことで違った働きをさせることができる。たとえば、同時にMを押せば、リターン。Lを押せばCLS（画面消去）などといった具合だ。

コントロールキーの組み合わせはたくさんあるが、うまく使えばメインキーボード上だけであらゆる操作ができる訳だから、プログラム中の手の動きが少なくて楽というわけ。

フルキー、タッチキー

フルキーというのは、一般のパソコンにある形のもので、キートップや、バネの強さ、ストロークなどが使いやすくなっている高級型。

タッチキーは、タッチスイッチをキーボード上に配列したもので、薄いキーのものが多い。キーの形もファッショナブルな物にでき、コストも安いので入門機に多く使われている。

10キー（テンキー）

キーボード内の数字と数字に関係したキーを、一カ所にまとめて電卓のようにして使いやすくしたもの。プログラムにDATA文など数字だけを入力するときやビジネス用に便利だ。

実際に使うときは、キーボード側の数字を押しても、テンキーの数字を押しても変わりはない。

ほかに16進法の入力を楽にするためにしたHEXキーというのもある。

DISKなんでも講座

ディスクレビュー

4月号まで、Disk-BASIC中心に勉強を進めてきたが、今回はDiskの能力について今一度おさらいしてみよう。教育、ゲーム、ビジネスに活躍するディスクだが、なんでもできるという訳でもない。しかし、ディスクなしではお話にならないのも事実なんです。

ディスクは便利屋さん

ディスクは外部記憶装置であると、毎度いっていますが、記憶することだけで、何ができるのかよくわかっていない方が多いようです。ディスクはプログラムの保存、各種のデータの保存が主な役割な訳ですが、保存したデータをどう料理するかによってディスク本来の威力を発揮することになります。例えば、MSXで絵を描いた。どうしてもこの絵をとっておきたい。でもテープに入れるよりはディスクの方が速いからディスクに入れたい。そして、MSXで紙しばいもやってみたい。そういう時、次々と絵を出すのに便利なのがディスクです。何枚もの絵をテープに入れて、それを一つ一つテープからロードするのは、あまりにも遅すぎます。しかし、ディスクを使えば、絵の枚数も多く、絵を出すのも速くなり、とても便利なのです。また、あなたが読書家で本をたくさん持っている。そして、その蔵書を整理したい、というときにディスクは役に立ってくれる。君が学生ならば、ガールフレンドの住所、電話番号、誕生日、好物などをディスクに記憶させておき、恋人獲得のラブチャンスにも恵まれるかもしれない。

こんなふうに、ディスクを使えばいろいろなことができる。

もちろん、勉強にも役立つし、ビジネスソフトのワープロやマルチプラン（簡易言語）なども使えるようになるだろう。ここで、どうしてもやらなければならない大切な事が一つある。それは、自分でデータを一つ一つていねいに入れていかなければいけないということだ。最初からディスクに自分の思ったデータが入っている訳ではない。しかし、一度入れたデータは自分でそのデータを消さないかぎりディスクからなくなるということはない。また、データの追加、変更、削除などは自由にできる。自分でやるのが嫌で、弟や妹にバイト代を出してやらせるなんてことは考えちゃダメですよ。

いろいろと工夫しながら、データをどんどん増やしていくのも一つの楽しみになってくるだろう。本の整理やレコード、カセットテープの整理などは、きっと楽しくなるだろう。

ディスク＋α

MSXは、ディスクだけですむというものではありません。やはり、プリンタやその他の周辺装置を付けることによってMSXのパフォーマンスが高くなります。ワープロを使えば当然プリンタは必要です。データベースでも、マルチプランを使っても、プリンタは必要です。自分で作ったプログラムをディスクに取っておくことはもちろんですが、プリンタに出して誤りを訂正することも大切な訳ですね。

また将来、友だち同士でプログラムの交換やデータの交換、MSXを使っての手紙のやりとりをする場合、ディスクと音響カプラが必要になってきます。音響カプラを使うと、電話回線を介して友だちとコミュニケーションすることができます。ディスクに、交換したプログラムやデータを保存する訳ですね。ディスクからプリンタへデータを送ってガールフレンドのリストをとったり、ワープロで作った学校の宿題やレポートなどを作ったり、いろいろなことができるようになるでしょう。

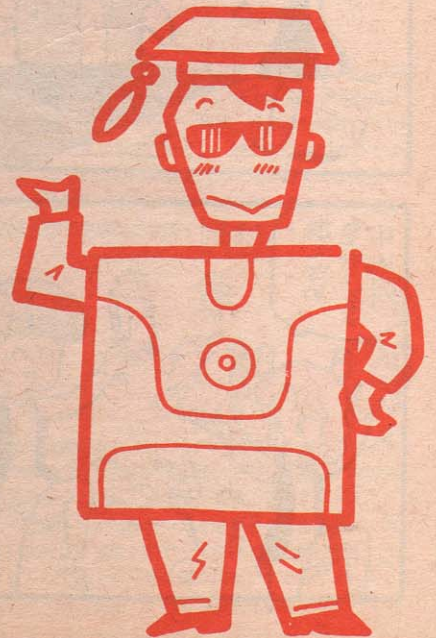
ディスクの使い方は、ディスク＋αでどんな事にでも対応できます。

この他に、MSXはMS-DOSと兄弟であり、今MS-DOSマシンを持っている方にも、MSXを使っていただけるようになります。

MSX＋ディスクで、MSXは一つ成人（おとな）になります。

ディスクが欲しいあなたへ

ディスクを買う前に一つ考えてほしい事があります。なんの目的もなしにディスクを買ってもなんにもならないということです。ディスクを使えば、確かに便利になります。しかし、あれもこれもと欲ばったり、便利そうだから、そのうちに役に立つだろうというのは考えが浅すぎます。

ディスクは、決して安い買い物ではありません。まず購入以前に、ワープロとして使いたい、データベースとして使いたい、より高度なゲームに挑戦してみたいといった具体的なものがなければ、ディスクはただの箱になってしまいます。ディスクが発売されるまで、もう少し時間があるようですから、今のうちに目的をはっきりさせておきましょう。

用語解説

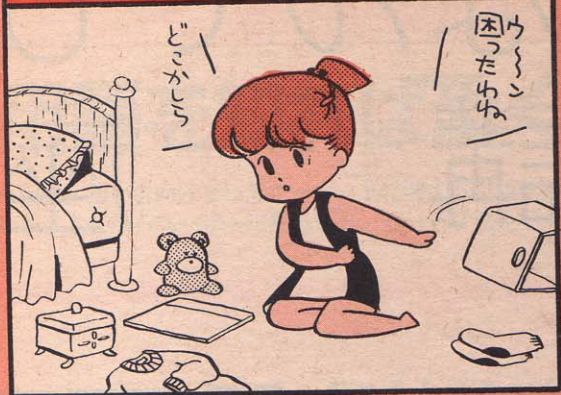
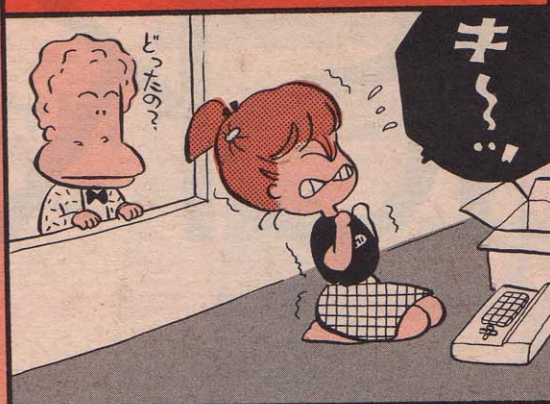
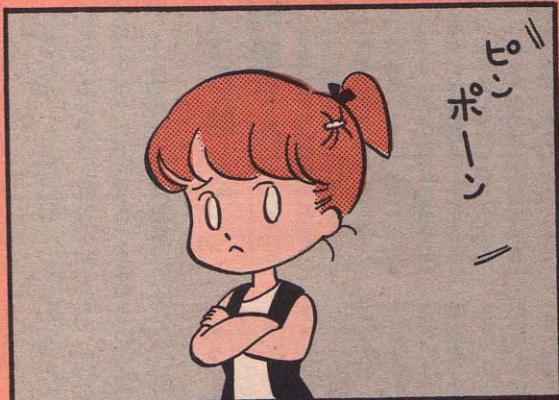
ワープロ：ワードプロセッサの略。文書作成用のOAマシン。MSXにディスクがサポートされれば、ワードプロセッサのソフトも出てくるでしょう。

マルチプラン：簡易言語の一つ。MS-DOSマシンで多く使われている。操作性にすぐれた作表計算システム。

音響カプラ：電話を利用してコンピュータのデータをやりとりする機器。

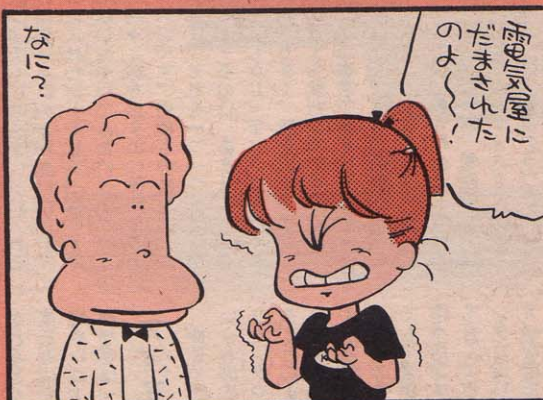
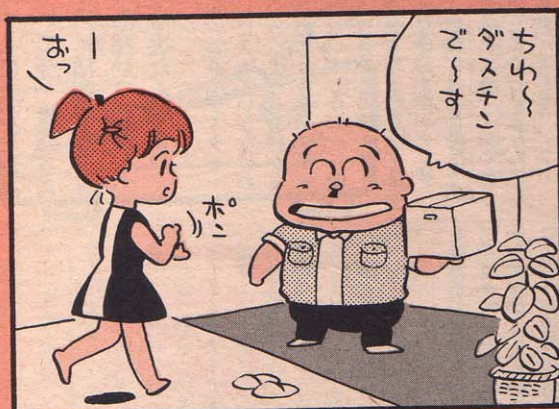
MS-DOS：日本の16ビットマシンの共通OSと言っても過言ではないほどよく使われているDOS。MSX-DOSとMS-DOSは、マイクロソフトで作られた兄弟DOSなのです。

お知らせ

4月号で掲載しましたディスクなんでも講座(P.46～P.47)でMSX-DISK-BASIC命令表にあったCALL BACKUP命令がなくなりました。あしからず!!

スノウチサトル

ライトペン

ダスチンしまっしょ

HOROSCOPE

対人関係星占い

今月も対人関係星占いで、みんな仲良く元気な子。自分の運勢ばかりでなく、周囲の人の運勢も知れば、世の中、よりうまく生きていけるわけなのです。運勢のいい人にも悪い人にもそれなりの接し方をして、自分の運勢も良くする。これで今月もうまくいくといいね。

5.10〜6.9

牡羊座 3.21—4.20

★若葉が色濃くなるにつれて、ますます精力旺盛な牡羊座です。何事にも非常に意欲的。こんな今月の牡羊座を利用しない手はありません。彼をいつも人が大勢いるところに出してあげてください。集団の中で彼のエネルギッシュさはひときわで、きっとみんなの注目を集めるような大活躍をするでしょう。そしてあなたは、この彼のノリに便乗して、いろいろと得な影響を受けることができますよ。

牡牛座 4.21—5.21

★牡牛座にとって人間関係最悪の月です。ロベタが禍いして、人とのコミュニケーションがどうもうまくゆきません。そのため、相手に誤解を受け、大ゲンカに発展しそうな気配です。牡牛座と口論しそうになった時は、ちょっと忍耐強く、最初から彼の話をゆっくりと聞いてあげて下さい。一方で、他の人とのケンカを起こしてしまった牡牛座は毎日暗い気持でいます。仲裁するなど力になってあげて。

双子座 5.22—6.21

★どうしたわけか、今月は金銭面、物質面で徹底的についている双子座です。目上の人から予期していなかったお小遣いをもらったり、思わぬ人からプレゼントがあったり。クジ運なんかもめっぽう強く、宝クジやクイズ懸賞を当てたりします。そんなわけで、今月の双子座は、最高に気前がよいのです。彼のそばにいて損はなし。ただし、みんな同じ下心をもってるから、おこぼれは以外に少ないかも。

蟹座 6.22—7.23

★もともと情が深く、面倒見のよい蟹座。とくに今月は、いちばん頼りになる存在です。学校、職場、クラブ活動、趣味の会など広い範囲でリーダーシップを発揮し、活躍しています。もちろん、個人的な交際でも頼りになる相手。何か問題や悩みをかかえているなら、そばにいる蟹座に相談してみましょう。きっと良い解決策を与えてくれるはず。ところで、今月の蟹座は事故に要注意です。

獅子座 7.24—8.23

★獅子座は、本質的にリーダーシップの人。統率力抜群で、いつもまわりから一目置かれてるような人が多いですね。でも、それゆえにプライドが高く、ゆきすぎると、傲慢になってしまう欠点があります。今月は、その傾向が顕著。みんな彼の自己中心的ふるまいに閉口してしまいます。近くに獅子座がいれば、さわらぬにこしたことはなし。しかし、真の友人であるあなたの、勇気ある忠告も必要です。

乙女座 8.24—9.23

★いつもはインテリジェンスなポーズが決まっている乙女座ですが、今月はどういうわけか、ズッコケムード。みんなの前で大失敗をしたり、成績がガクンと落ち込んだり。どこかネジが1本抜けてしまったみたい。でも、誰にでも調子の悪い時はあるもの。いい気味だと嘲笑せずに、気分転換になるスポーツや遊びを勧めるなどしてなぐさめてあげて下さい。感謝されて、あとであなたにもプラスに。

天秤座 9.24—10.23

★天秤座は平和主義者。彼の周囲で対人関係の天秤が傾いていれば、見るに忍びず、調停に手腕を発揮する人です。でも今月の彼は、人事(ひとごと)どころではありません。というのは、彼を当事者として対人関係のトラブルが、家庭内でも、学校、職場でも次々と発生しているからです。それで彼はとてもメゲています。いつも彼の助けを借りていたあなた。今こそ、彼の力になってあげる時です。

蠍座 10.24-11.22

★今月の蠍座は、最高にイラついています。雑事に追われたりして、本来の仕事や勉強がちっともはかどらないからです。また、徒労やムダも多く、本人もそれを気にして、ますますあせり、パニック寸前です。こんな時の蠍座に対してあなたは、仮に彼があなたに八つ当たりしても、なるべく寛大に接して。ちょっとした仕事や勉強の方法をほめるのも、彼の心を落ち着かせるのに効果があります。

射手座 11.23-12.22

★ひとたび勢いに乗ると、一気に何もかもうまく成し遂げてしまう射手座。スタミナ十分、気力十分。今月の彼はノリまくって、運が運を呼び、勉強、仕事面ではかつてないほどの大成功をします。しかし、彼が今ひとつ自分ではコントロールできないのが恋愛運。一途さゆえの無器用さ。あなたが協力して成功すれば、情に熱い彼のこと、あなたの恋路も必ずや成就させてくれますよ。

山羊座 12.23—1.20

★まわりがびっくりしています。あのストイックで、真面目な山羊座が、遊びまくっているのです。このような彼の急激な生活態度の変化は、何かよほどのことがあったからに違いありません。そばにいるあなたは、ただ、ほっとく以外にないでしょう。なぐさめるつもりで、彼の遊びの誘いにのってもいけません。あなたのペースもくずされてしまいます。彼の問題は時が解決することです。

水瓶座 1.21—2.19

★どうもスタミナ不足で、いつもの機敏な行動の水瓶座は期待できません。今月は水瓶座にとって休息の時です。決して無理な誘いでひっぱりまわすことなく、極力休ませてあげるようにして下さい。水瓶座に恋人がいる人は、相手がつれないからといって、そう悲観しないで。ただ疲れているだけなのですから。また、この時期の水瓶座とのお金の貸し借りは禁物です。トラブルが発生する可能性大です。

魚座 2.20—3.20

★魚座の芸術的センスは、この時期最高にさえています。仕事や勉強のなかでのクリエイティブな活動に、彼の存在があるとないとでは、成功度が大きく違います。また、日常でも、ちょっとしたセンスが必要とされる時がよくあります。例えば、彼女とのデートにはどんな服装がよいかとか、どんなデートコースを選べばよいかとか、そんなささいなことでも、彼のアドバイスを受けるとラッキーです。

占い師：サイコ・デル・ソル

BOOK REVIEW

人間の好みがネコを変えた
ワンポイント・サイエンス

日経サイエンス社刊　定価 380円

■野性のネコを初めて飼ったのは、古代エジプト人だという。ということは、ザッと二〇〇〇年以上も、人間とネコの親愛関係は続いていることになるのである。古代エジプトでは、ネコは聖なる動物であり、ネコを守る法律まであったのだ。ピラミッドとともに広く知られる、この時代の壁画や彫刻に、ネコが多く題材とされているのはこのためだったのである。

ネコはやがて、ローマ人の手によって、ヨーロッパ大陸に広げられることになる。さらにイギリスへは、馬の貿易とともにフェニキア人が運び、ドイツへは八世紀頃になって遅れて入って行った。

これは何も、ネコが売られたとかいうことではなくて、旅の友として、あるいは可愛い家畜として世界中に連れて行かれたということなのだ。事実、アメリカへは、コロンブス以降の大航海時代に、船に乗せられて（ネズミ捕りという大役をおおせつかって）渡った。

このようにネコは、古代から中世を経て現代に至る、交易や、民族移動、帝国の支配などの人類史の見えない領域を推定するための、生き証人なのだと著者はいう。本書は、こうした観点から、ネコの遺伝子の研究（トラネコとか、クロネコとか、毛皮の色がいろいろありますよね）と、世界的な野外調査の研究（どの地域には、どういうネコが多いかということ）から、そうした人間の歴史の見えない部分を解明しようという試みである。

くわしいことは本文を当ってもらうとして、〝歴史〟というのは、何も教科書に書かれたものだけではないというコトが分ってきて楽しい。

ところでこの、ワンポイント・サイエンスは、安くてコンパクトな科学ブックのシリーズで、既に二六冊が出版されている。どれも一〇〇頁弱で、大変に読みやすい日本語で書かれている。ハッキリいって、好きです。ワタクシ、こーゆーの。

既刊のもので面白いなと思ったのは、例えば『マリファナと不思議な幻覚の世界』。何やらこれはトリップできそうではないですか？『目撃者の証言は信頼できるか』。うーむ、これなどは、人間がいかに自分勝手にモノゴトを（良くも悪くも）とらえておるのかという、やはり見えない事実がわかってきそうだ。何より一時間もあれば読めるのがウレシイではありませんか。

■この本は、「世界で初めて子供達がワープロ、写植機、トレ・スコープ、6×7カメラ……etcと格闘して、網点分解、版下作りから製本までして作り上げた本当の手作り本」であります。

作ったのは、東京都世田谷にある『グループ・おりじ』の四二名の子供たち。本を紹介する前に、まず『グループ・おりじ』とは一体何者なのかということに触れなければならないでしょう。

『グループ・おりじ』は、一九七〇年の春に八名の小学生の発案で結成された〝子供創造集団〟なのである。「どこにでもいるフツーの子供達が夢を持ち、その夢を子供達自身の手、実力で少しずつ実現していくことを追い求めてきた」結果、立体凧作り、無人島探検、焼き畑農業、本物の二階家、ホバークラフト、ジャンピング・バルーン作りなどを行ってきた。一ℓのガソリンで二〇〇kmも走る省エネカーなど、車だけでも既に六台も作った。

もちろんこれらのすべては、（夢を持つ→実現化への行動（提案・調査・九割会議・計画・準備・実験・確認・実施））という一連のプロセスを、子供たちが行ってきた結果のものであって、プラモデルを作るのとは、一八〇度方向の異なる体験である。

一九七〇年以来の一四年間で、延べ二〇〇名もの小・中学生たちがこんな素敵な『おりじ』体験をして行った。『おりじ』というグループ名は、オリジナルの〝おりじ〟だが、それと同時に、夢をかなえる魔法の言葉なのだ。

さて、そんなわけでこの本のおハナシであります。

『おりじ』は、昨年の夏に、水陸両用車を作りました。あの、スペース・シャトルと同じ素材を使った手作りの水陸両用車は、その名も「バスタム46」。『おりじ』七台目のスペシャル・カーであります。

この本は、その水陸両用車「バスタム46」の次の、『グループ・おりじ』の創作に当る。

「拾ってきたポリバスから本物の水陸両用車をつくってしまった子供たち180日間の記録・言いたい放題!!」

これが、この本の内容です。

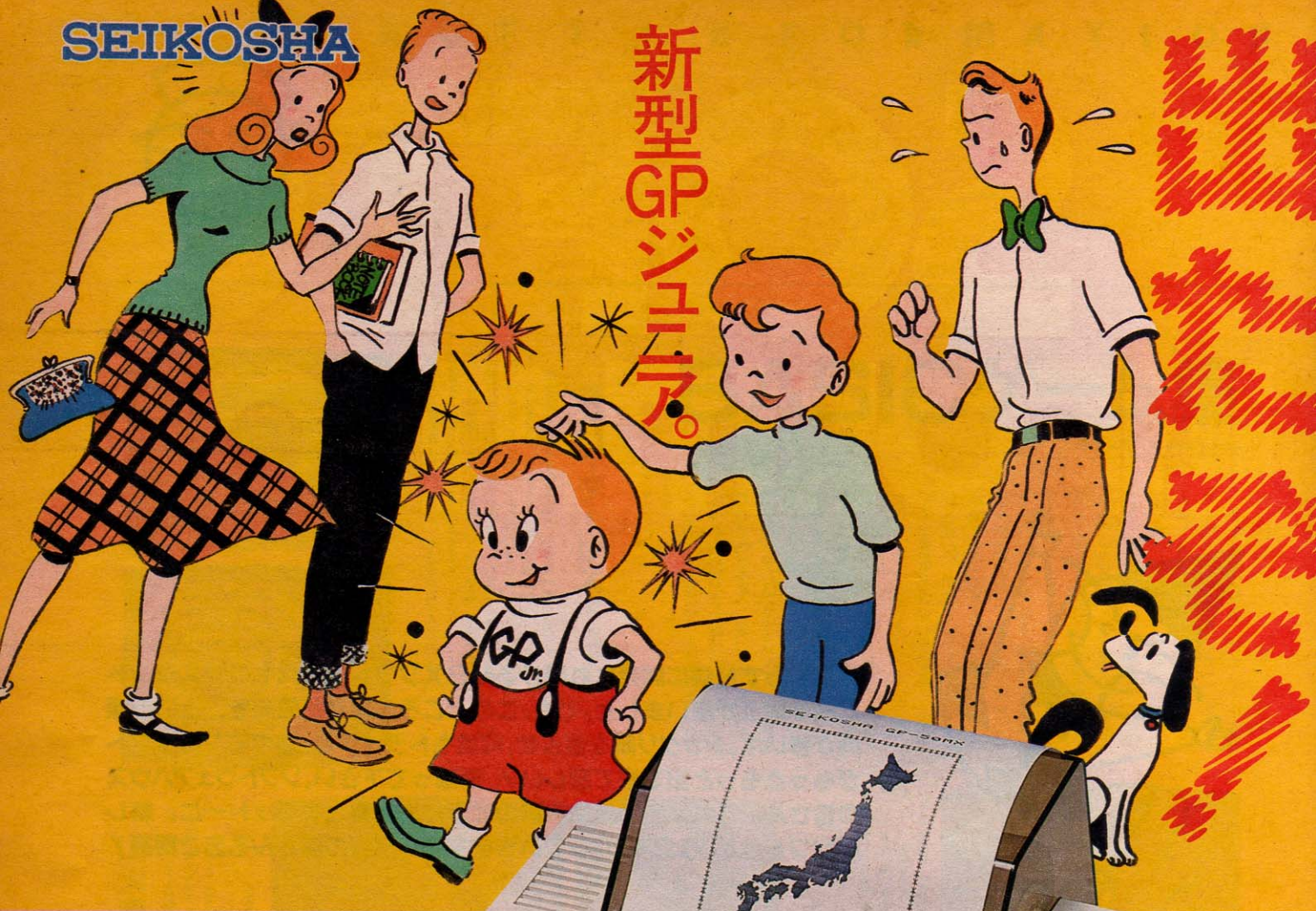
そして、はじめに書いたように、本作りのすべてを、子供たちがやったのだった。この本は、子供たち自身による、子供たちの報告書なのである。世間にあまたある、〝大人の眼から見た子供の報告〟をしている本とは、当然、違いますねェ……。

くわしい内容には触れませんが、恐ろしく面白いことだけは確かなのだ。ついでに書き添えると、この本は、お婿とお嫁に持って行けるよう、中性紙を使って作られているのだった。

児遊席
ORIZI BOOKS②

グループ・おりじ内『ぼくらでも出版社になれるんだ大作戦』実行委員会刊　非売品

●連絡先
〒155 東京都世田谷区代沢1-31-21
宮脇方『グループ・おりじ』
（代表・宮脇和）

ORIZI★BOOKS②
お婿とお嫁に持っていく本シリーズ
★拾ってきたポリバスから本物の水陸両用車をつくってしまった子供たち180日間の記録・言いたい放題!!
児遊席

SEIKOSHA
新型GPジュニア。
兄貴ゆずりの機能性に加え、
MSX対応、おまけに低価格と、
イイことずくめの頼もしい
プリンタです。
●MSX対応。●5インチのロール紙、折りたたみ用紙、カット紙が使用可能。●横2倍文字が印字可能。●グラフィックデータの印字が可能。●インクリボン交換により7色印字(オプション)●1/6インチ、1/9インチまたはプログラム指定により、n/144インチ改行が可能。 ●バッファフルになると、自動印字機能が可能。●自己印字テスト機能を内蔵。
※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。
¥29,800
Graphic MSX Printer
GP-50MX

SOFT INFORMATION

相変わらず好調に開発され続けるMSXソフト。今月もコンスタントに20本以上が揃いました。でも、このところ内容が幼児向き、という傾向が強いネ。ジックリ頭を悩ませ、何度もトライする、熱中モンのソフトがもっともっと出て来て欲しい！ 頑張って下さい、ソフトウェアハウスの皆さん。これからも産地直送のピカピカ新鮮さをモットーに、新しいソフトはビシビシ紹介していきますよ。読者の皆さんも乞ご期待！

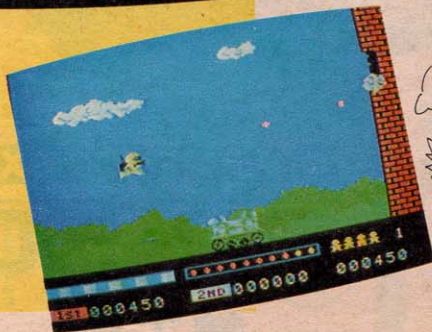
SASA

●ROM 4,800円 アスキー

きみはどのレベル迄任務を遂行できるか フェイザーの反動で空間を走り抜けろ！

与えられた任務を確実に遂行すること。それも命がけで。そこにロマンがある。違うかな? ロマン、ロマン面白ロマン。フェイザーの反動で後ろ向きに飛ぶロボットのササ君。彼に与えられた任務は、兵器庫へ侵入し、パワージェネレータを破壊し、さらに水中のエネルギーを回収すること。まだある。そして最後に宇宙空間でエイリアンと戦闘まですするのだ。この007も真っ青という激務を、何処まで耐える事ができるか?

ササ君の武器はフェイザーガン。強力な光線で、破壊活動の手助けとなる。ただし途中で補給しなければアウトだ。兵器庫の扉を破壊し侵入すれば、お次は監視用小型円盤の攻撃が。水中のエネルギーパックの回収中にも不気味なタコの包囲網。宇宙人たちとの最後の戦い。モンスター、宇宙船、電磁フィールド。4種のワールドを股にかけ、任務を遂行するササ君の運命やいかに!?

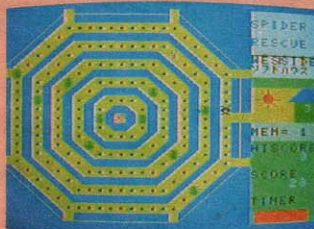
地上、兵器庫内、海底、宇宙と刻々と変わりゆく舞台。これだけで、すでに一本の冒険活劇映画も完成できそうだ。重力との戦い。千差万別の敵の群れ。ササ君の激務は今日も続く。

BASICゲーム集

●テープ　3,000円 MIA

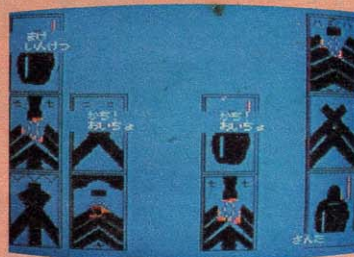
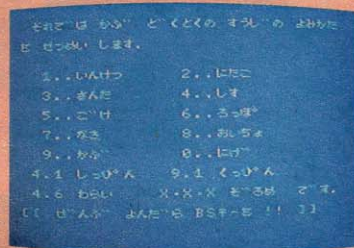
ゲームが大好き。だからゲームソフトがたくさん発売されているMSXを、お年玉やら小遣いをタメ込んで、やっとの思いで買った人も多いはず。でも、ハッキリ言って、ゲームソフトは高い！　と思うでしょ？　テープ版で2,000円前後から5,000円ぐらい、ROMならば5,000円程度は普通するよね。こんなに高い値段では、1カ月にせいぜい1本か2本しか買えないのが現実。もっと安い、それでいてオモシロいソフトが発売されないかなぁ……と思っていた人も案外多くいるのでは？　おまたせしました。1本買うだけで6つのまったく違う種類のゲームができる、それでいてお値段がなんと3,000円という、まさにキミらのほしがっていたゲームソフトが発売されたのです!!　安い＝つまらないという時代はもう終わった。これからは安くてオモシロイものを楽しもう。

スパイダーレスキュー

ある日マイケル君の彼女が、大グモの巣に連れ去られてしまいました。彼女を助けるには巣の中心にいる大グモのいるところまで行かねばなりません。大グモの巣は五重になっていて、輪にそってマメが置いてありますから、これを食べていって下さい。一つの輪、全部のマメを取ると、次の輪へ行く穴があきます。でも、小グモと毒グモには注意してネ。さて、彼女を救出できるかな？

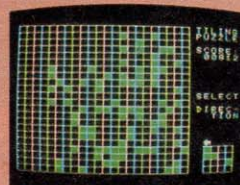
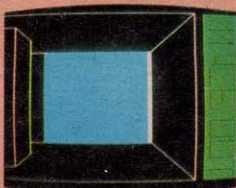
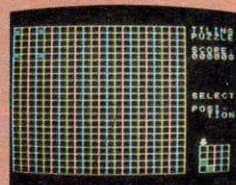
カブ

お馴染みの〝オイチョ・カブ〟のMSX版。普通ならばトランプか、花札のカードを使うところだけれど、このゲームでは本式の〝カブ専用〟のカードを使用している。見馴れぬカードだけに注意していないと、すぐMSXに負けちゃうぞ

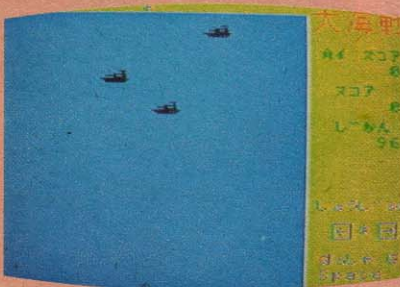
山火事

大変ダ！　山火事が起きた。すぐに消火しなければならない。ヘリコプターを使った本格的な消火シミュレーションゲーム。キミは総指揮官だ

MAZE OUT

お馴染み、迷路ゲームの決定版。カーソルキーで動きながら出口を探す、ただそれだけだが、これが実に難しい。もっとも難易度は自由に変えられる。どんどんチャレンジしよう

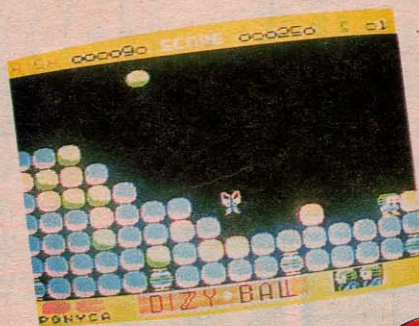
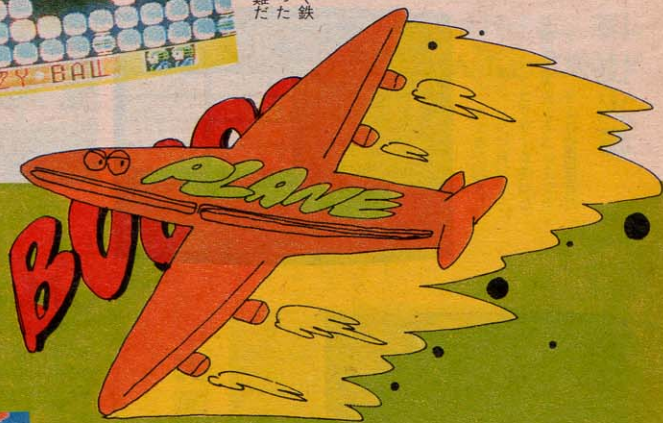
大海戦

大海原を航行する敵艦を魚雷で撃沈していくゲーム。でも、敵艦の動きは一定ではない。どこに行くかは気分次第。何艘沈められる!?

大きなカベを全面、タイルでうずめて行くゲーム。でも、カンタンではないゾ。なにせフレームが十文字になっている。カベは真四角。タイルを上手く移動させねばならないというわけ。キミに出来るかなあ。

タイリング・パズル

デイジーボール

●テープ 2,800円 ポニカ

降りそそぐ鉄球や超蝶に注意して酸素ボンベまでたどりつけ！

目が覚めたらオレは闇の中にいた。ココはドコだ。息苦しい。徐々に酸素が少なくなっていくみたいだ。早く酸素ボンベを探さなければ……。その時オレはどんどん歩き続けた。だ。アッ、危い!! 上から鉄球が次次に落ちて来る。オレは思わず右手に持っていた電磁ハンマーの引き金を引いていた。ヤッタ！ 鉄球は音をたて粉々に砕け散る。しかし、赤い鉄球は電磁ハンマーではどうしても壊すことはできない。おまけに上空には、何でも食べてしまう貪欲な超蝶スーパーバタフライが……。酸素ボンベまでたどりつき、なんとか早くこの状況から脱出しようというゲーム。上から落ちて来る鉄球にばかり気をつけていると、不安定に積み重なった鉄球につぶされたり、スーパーバタフライに喰われる。気をつけながらレッツ・チャレンジ！

電磁ハンマーで鉄球を壊し、その下に隠れている4個の酸素ボンベを手に入れろ！

スーパーバタフライ、降りそそぐ鉄球、そして不安定に積み重なった鉄球。1面クリアもかなり困難だ

ザ・スクランブル

●テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

こちら浜松基地。北方から飛来した国籍不明機を発見した。F15機は至急スクランブル発進せよ!!

キミは航空自衛隊のパイロット。日本の平和を守るため、日夜の別を問わず敵からの攻撃を監視しなければならないのダ。ある日、キミは日本に向かって飛来する国籍不明機を発見した。敵か？ 国籍不明機の飛行目的を確認するためにスクランブルに飛び立たねばならない!! というわけで、このゲームは本当のスクランブル戦を想定して作られたシミュレーションゲーム。敵の位置は日本地図上に表示されるので、それを頼りに敵を探し出し、敵と同じ位置に自分の愛機を移動させる。その上で敵と交戦しなくてはいけないというんだから、まさに実戦さながら。とにかく手に汗握る、スリリングなゲーム。愛国心の強い人にはうってつけのゲームだネ。従来までの空中戦とはひと味もふた味も違ったシミュレーション。俊敏な動きよりも冷静な判断力が要求される。

画面右上の日本地図に白い機影が映し出された。北方から飛来したこの国籍不明機を撃墜することが君の使命。さあF15機に乗り込み出撃！ といっても、華々しい空中戦が展開されるわけじゃないんだ

どっきりサブマリン

●テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

海にはオイシイお魚がイッパイ。こいつら全部をつかまえて食べちゃおう！

どデカイ網でお魚さんを狙う。でも、お魚さんだって必死で逃げるので捕獲は大変だ

地球の表面の3分の2を占める海は資源の宝庫。なかでもいちばん簡単に手に入るのが食料であるところのお魚さんネ。で、このお魚さんを片っ端しから取っちゃおうというのがこのゲーム。ちょっとオーバーかもしれないが、潜水艦を使うのダ。でも、安心してはいられない。海底には猛毒のアブクを出すカニがいて、このアブクに触れると潜水艦は木端微塵。哀れ海の藻屑と化してしまうというわけ。海上には戦艦がいて、コイツも爆雷攻撃を加えてくるから用心しなければ。健闘を祈る。

お魚さんばかりに気をとられていると、戦艦の爆雷攻撃や、海底のカニの猛毒アブクでヤッツけられて、すぐにゲームオーバーだ

コナミの麻雀道場

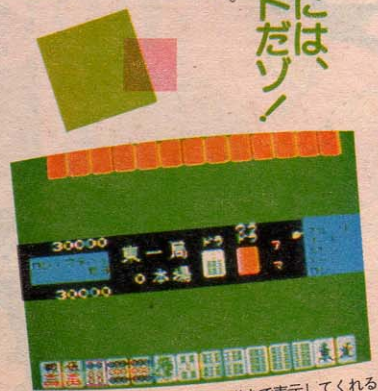
●ROM 6,000円 コナミ

麻雀の腕をみがくには、もってこいのソフトだゾ！

麻雀道…その道のりは長く険しい。奥義を極めんとする者、数万人。だが果たしてその何人が真の麻雀道を体得しえたであろうか。志なかばにして倒れて行った同胞たちよ。かくいう私めも、そのひとりである。阿佐田哲也先生の著書を片手に、雀荘に通いつめた口である。親指のタコはその証明だ。…しかし、下手の横好きという言葉は確かに存在する。事実ではある。BUT！ 下手は死んでも直らないのだろうか?

お答えします。この麻雀道場に入門して出直して下さい。当道場は、アマチュア・コース及びセミプロ、プロフェッショナル・コースと三段階の能力別講習を行っております。自分の実力を考えながら段階的に実力を伸ばしていく事ができます。ただし、先生はコンピュータですからたいへんに厳しい授業となります。覚悟していて下さい。入門者募集中！

相手は手難いコンピュータ。振り込まないようにね

目指すは国士、大三元。役満だって夢じゃない。ただし、大役ばかり狙っていると…ホラホラ点棒がなくなっているではないか

得点計算では、なんと符の解説まで表示してくれる

ドンパン

●テープ 3,600円 日本コロムビア

メルヘンの世界。ほのぼのとした温かさが素晴らしい。風船旅行の始まりだよ。

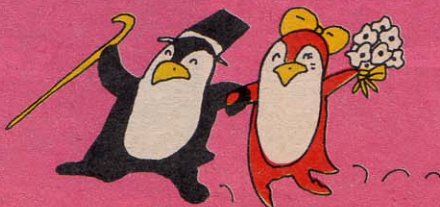
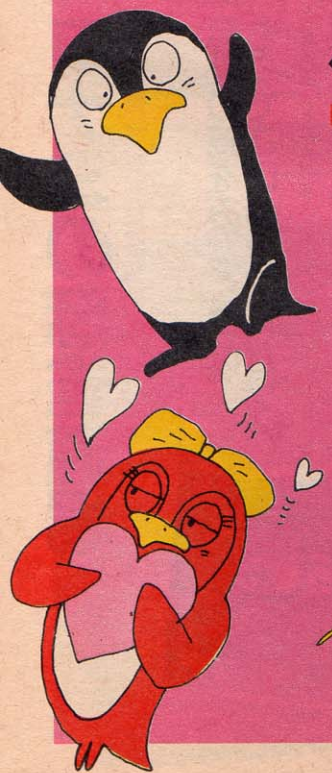
映画「八十日間世界一周」は気球に乗って世界中を飛び続けるお話だったね。空から見下した世界は、全く違う美しさを持っている。山あり、海あり。街並みも全てが絵のようだ。そんなメルヘンチックな気分をタップリ感じさせてくれるのが、このゲーム。ドンパン君は真っ赤な風船なのです。ある日、少女の手から離れてフワフワと舞い上ってしまいました。さあ、ドンパン君の冒険の始まり、始まり。彼は故郷のドンパン島を一路目指します。街中を飛んでいると、カラスがドンパンに襲いかかって来ます。海の上を飛んでいると、ノコギリザメが。ドンパン島にたどり着いてもチョッキリモンスターが…。艱難辛苦を乗り越えて、風雲児ドンパンは、果たしてドンパン島の王様になる事ができますや、いなや。お後は、自分で遊んでみてね。

ドンパン君の空気が少なくなってくると、飛べなくなり息も吹けずにアウトだぞ。さあ、しぼむ前に友だちの風船に触れて補給しよう。旅はまだまだ長く続くのだ

ペンギンデート

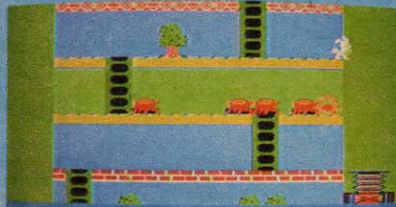
●テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

ペン太君がデートに遅れないようガールフレンドのところまで連れてって！ 氷の世界のデートも大変。

今日はデート。彼女とデート。楽しい嬉しいデートです。可愛いペンギンのペン太君、今日は朝から大張り切り。毛並みもバッチリ整えて彼女の元へ一目散。と、思いきやカップルを邪魔する奴はどこの世界にもいるもので…。ペン太君の行く手には蛇やら、タコやら、なんだかんだが現れる。時間は厳守が、デートの鉄則。美人の彼女も、あんまり待たせると帰っちゃうぞ!? ちょっぴり短足ペン太。ヨチヨチ歩きで頑張ってますよ。みんなで応援しよう。下で待ってる彼女の可愛いコト。ハートを頭に乗せた、ナイス・ギャルだ。

可愛いらしいペンギンに見とれちゃいけませんよ。時間厳守よ！

飛んで来るのは風船か？ はたまた円盤か。とにかくペン太の敵だ

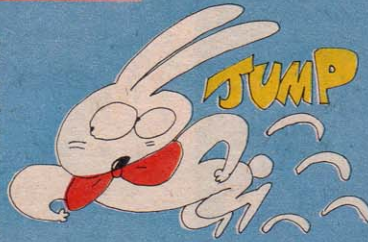
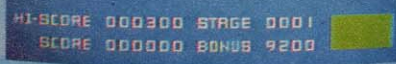
ジャンピングラビット

●テープ 3,500円 MIA

あのジャンプ台の所まで、たどり着けるかな? 悩んじゃうなあ…

行けど進めど、山頂は見えず。くじけずにジャンプするのだゾ!

ラビット君、のんびりしてると敵が来ますよ!?

ホップ、ステップ、ジャンプ!ラビット君の山登りだい!

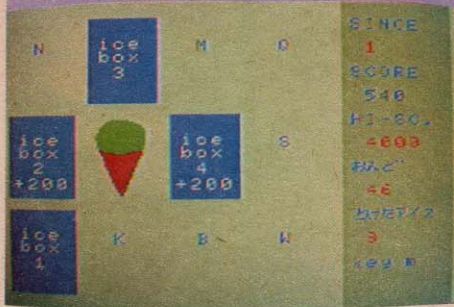
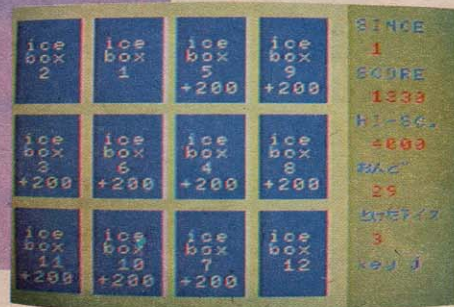
自分のテリトリーを守って生きていく人生なぞ、つまらん! ある日、ラビット君は唐突に思ってしまったのです。若さゆえ悩み、若さゆえ苦しみ、そして行動してしまう。若者ウサギの特権なのだ。青年は荒野を目指し、ウサギは山頂を目指す。白ウサギのラビット君、自慢の脚力は天からの授かりもの。サージャント・ジャンプ驚異の4m85cm。毛並良好。目はランラン。今だ独身。

さあ、ある日、恐怖の山登りにチャレンジした。頼りとするは、「黄金の足」とジャンプ台。花を摘み、山菜などを食べながら、ゆとりのジャンプで頂上を目指したが…。山は魔物。オオカミやキツネなどの天敵が行く手を拒む。極めつけはイガグリ攻撃。やむなくハシゴとジャンプ台のスイッチ登はんに切り換えたラビットだが。山頂は未だはるか高くにそびえる…。果たして登頂はなるか。

アイスクリームとけるな

●テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

アイスクリームが溶けたら減給だ。急げや急げ!

パソコンを買って、はや三カ月。未だにキーの配列が解らない。使うのは時おりゲームをする時だけ。うっすらとホコリまでかぶって…。かわいそ、とっても悲し。今こそ一大決心が必要じゃ。効果的に楽しくキーボード練習ができれば、もちろん言う事なし。さて、このソフトはそんな君たちに推薦する一本だ。画面にはアルファベットとアイスクリームが登場。早いとこキーを探して叩かなければ、見る見るうちに、アイスクリームは溶けていく。楽しく学ぼうね。

アルバイト先のアイスクリームの売れ残りをアイスボックスへ。もちろんアイスクリームが溶ける前にだよ。急がないとトロトロだ

簡単そうでなかなか素速くは叩けないのが、キーボードなのだ

カラフルな色のアイスクリームがいっぱい。楽しいですな

トリックボーイ

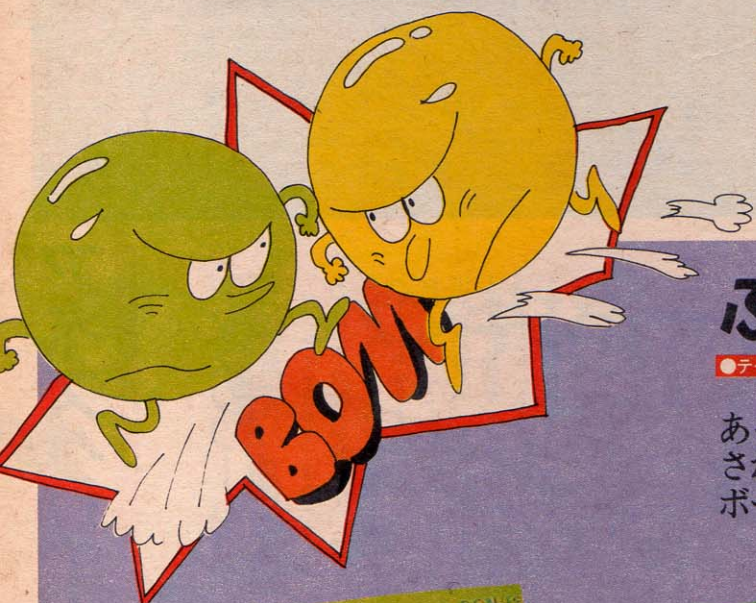
●テープ　3,500円　T&Eソフト

興奮！ 実感！ ゲームセンターの楽しさそのままのピンボールゲーム

ゲームセンターの雰囲気を家庭でタップリ味わえるゾ。リアルさ抜群！

アメリカではゲームセンター＝ピンボールという方程式が成り立つほどピンボールが普及しています。テレビゲーム全盛の日本のゲームセンターでもやはりピンボールの一台くらいは置いてあります。つまり、飽きのこない、息の長いゲームなのです。未だにファンの方大勢いらっしゃると思います。

さて、今回登場のトリックボーイ。コンピュータゲームだからこそできる豊富な仕掛けに、必ずやみなさん目を見張る事と思われます。ピンボールマシンの、あのドギつい色と音をソフトに、かつ華やかに再現しております。リアルでシャープなボールの動きは全て計算によりシミュレートされたものです。そのサウンドは臨場感を盛りあげてくれますし、ユニークなチャレンジステージで楽しさはきっと倍増するはずです。ぜひお試し下さい。草々。

…このようなお手紙をいただいたら、キミのとるべき態度は？ なに、ピンボールなら3万点は軽い？ 甘いんだよ！ 目指すのは10万点以上だ。

ぶつけっこ

●テープ　1,980円　セントラル教育

あっ危い！ のんびりしてるとつぶされる。ぶつかる前に壁を作ってボール同志をぶつけちゃえ！

のんびりしてると、玉にぶつかって自分がアウトなのだ

玉の動きはとっても複雑怪奇!? 必要なのはスピード感だ

押しくらまんじゅう、ドッジボール。石けり、軍艦ゲーム。この「ぶつけっこ」をゲームして、何故か、なつかしい遊びをいろいろと思い出してしまった。多角形のフィールドの中を飛び回る青玉と赤玉。うまく壁を作って、2つの玉をぶつければ得点だ。もちろんフィールドの形は複雑だから、玉の走り方も多種多様。反射神経と頭をつかわなければ得点はできない。これはドッジボールの変形版ではないか？ 得意だったっけ……。

ムー大陸の謎

●テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

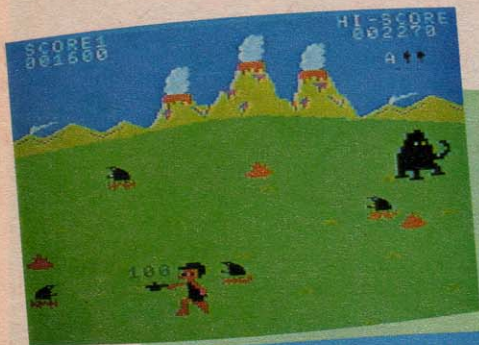
太平洋に沈んだムー大陸に続くトンネルの入口を探せ！ ムー帝国の財宝がソコには隠されているのダ!!

古代史っていうものに興味がある人は多いよネ。古代にもいろいろとあるけれど、根強い人気を持っているのが"ムー大陸"。なにせず〜っと古い時代に太平洋上にあった大陸で、ある日突然沈んでしまったということぐらいしかわかっていない。その大陸がどのぐらいの広さで、いつの時代に、何が原因で沈んだのか……。そんなことすらわかってはいない。それだけに夢があって、ロマンチックで、いろいろと空想を働らかすことができるというわけで、これが人気の秘密なのではないかしらん。このムー大陸、そして、その"宝"が、どこにあるのか探し出しちゃおうというのがこのゲーム。昨年のアドベンチャーゲーム・コンテストで『黄金の墓』と並んで優秀賞を受賞した作品だけあって、ストーリー展開もなかなかオモシロい。豪華客船で世界一周の旅に出たキミは、船上でムー大陸の宝を探すひとりの考古学者に出会った。彼の持つハンドヘルドコンピュータ"マリ"にはムー大陸への入口へたどりつく資料がすでにインプットされているというのだ。ところが突然船は難破してしまい、"マリ"とキミは南海の孤島に打ち上げられてしまった。キミは考古学者の遺志を継いでムー大陸を探さねばならない。ガンバレ！

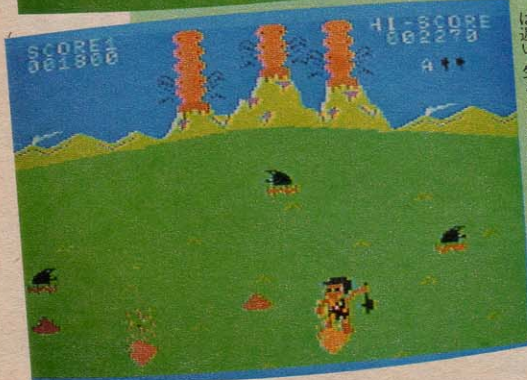
ムー大陸の入口はどこに？ 探し出せばキミは大金持だ

古代の謎、ムー大陸に隠された財宝を探すキミの旅は始まった。頼りになるのはハンドヘルドコンピュータ"マリ"だけ。南洋の島々をさまよいながら、大陸の入口へ続く道を探し出せ！

ザウルスランド

●テープ 3,600円 日本コロンビア

大平原と火山大爆発を舞台に展開される原始人の活躍なのだ

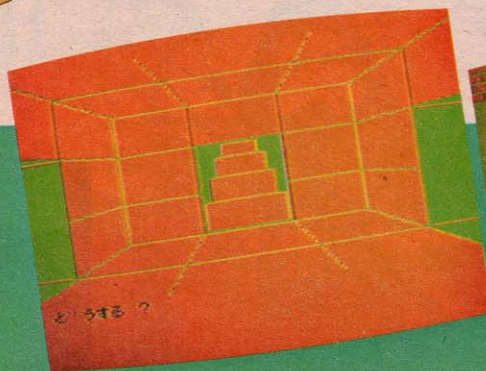
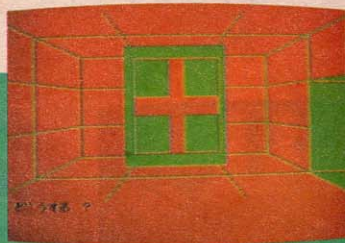
園山俊二の漫画ギャートルズのファンは多いネ。とてつもなく大きいお金が出て来たり、可愛いマンモスが現れたり。太古の世界はほのぼのとしているなあ…。でも、いつの時代も食料確保は大変なお仕事なのです。時は紀元前100万年の大平原。こん棒ひとつでモグラ・マンモス、恐竜退治。それだけでも、ひと苦労なのに、火山も時おり大爆発。火の玉が空から降って来る。この真っ赤な火山弾をかわして、生き延びる事は果たして可能か？ 火山の煙が大きくなったら要注意。モグラたたきの面白さと火山の爆発から逃れるサバイバルゲームをミックスしたゲームだ。

地面がゆれる。噴煙がたなびく。火山の大爆発は近い。生きとし生ける者よ、逃げろや逃げろ！

UFOインベーダー

●テープ 2,800円 丸井・エフ・エス・エル

インベーダーがUFOに乗り次々と襲いかかるのダ!!

インベーダー殺しのプロと自他ともに認める君に、新たなる挑戦が待っている。それが、このUFOインベーダーなのだ。複雑な地形に立つムーンベースをたった一人で守ることがキミの使命。広大なる宇宙空間の彼方から、おなじみのインベーダーが襲い来る。やや!? 敵はUFOに乗って飛来して来るではないか！ これまでインベーダーの攻撃というと直線的ワンパターン・マンネリだった。しかし、飛行能力を得た彼等の攻撃は今や変幻自在・千差万別・南無八幡大菩薩…ともかくスゴいのだ。世界を股にかけるスナイパーを自称する君よ。今こそ腕の見せどころではないかえ？

インベーダーがＵＦＯに乗り、君のムーンベースを襲撃!? リアルタイムで行うゲーム。君はインベーダーの攻撃にどこまで耐えられるか？

ピラミッド

●テープ 1,980円 セントラル教育

キーワードを解きながら、ピラミッドの王室に隠された宝石を探し出せ!!

20世紀もまもなく終わろうとしている今日になっても、未だに解けぬ謎は数多い。そんな一つが〝ピラミッド〟の謎だ。ピラミッドは王家の墓といわれているが、それは果たして本当か？ それならば財宝は？ なぜピラミッドの内部は迷路になっているのか？ わからないことばかりだ。この謎を解きながら、王室に隠されたエジプト王朝の財宝を探し出しちゃおうというのがこのアドベンチャーゲーム。ピラミッドの内部を探検しながら、そこに隠されているキーワードを探し出し、それを頼りに王室を探す。マゴマゴしていると天井が落ちて来たり、迷子になってしまったり、ミイラ男に襲われたりと、とんでもない目にあってしまうぞ。とにかく難かしい。一度で解けたなら、キミは天才。まあ、一度や二度の失敗でくじけていいたんじゃ絶対に王室にたどりつけるはずはない。地図でも書きながら気長に、一カ月ぐらいかかって解ければ上出来だ。それほど難しいゲームですぞ。

S O F T I N

アクアポリスSOS

●ROM 4,800円 ゼネラル ジョイスティック使用

アクアポリスが攻撃された。急いで住人を救出せよ！キミの腕の見せどころダ！

海底都市アクアポリスが敵のミサイル攻撃を受けた！　至急アクアポリスの住人を海上基地に避難させなければならない。しかし、その連絡船はわずかに一度にひとりしか乗れない。だが、敵は次々にミサイルを打ち込んで来る……というわけで、キミは連絡船を上手く操作し救出しなければいけない。これがキミに課せられた指命だ。困難な状況の中で、キミはジョイスティックを上下左右に俊敏に動かし、敵の一瞬のスキをついてゲームを攻略せよ。敵は単にミサイルで攻撃してくるばかりではない。謎の潜水艦を使い、連絡船に攻撃をしかけてくる。この潜水艦は水中ビームでやっつけてしまえ。だが、この水中ビームのスイッチは一度ONにするとなかなか解除させることができない。うかうかすると連絡船もやっつけられる。急げ！

アクアポリスを狙う敵のミサイル潜水艦の攻撃は執拗だ。キミの任務をジャマする奴はやっつけろ

海中に漂うタツノオトシゴ。こいつを上手く使うとポイントが上る。早くアクアポリスの住人たちを救出せよ！

メガロポリスSOS

●ROM 4,800円 ゼネラル

UFOに襲われた街を救えるのはキミだけ。アドバルーン爆発兵器で母船を爆破せよ！

東京・パリ・ロンドン・ニューヨーク。世界中の大都市がある日突然謎のUFO軍団に攻撃を仕掛けられた。しかし、地球にはUFOを一撃のもとに壊滅できる武器などない。これぞまさしく地球の危機だ。しかし、UFOに攻撃されるのをただ指をくわえて見ているなんてことはできないのが人情。決定打には欠けるものの、なんとか開発されたのが新兵器〝空雷〟。アドバルーン状の気球に積まれた爆破兵器で、UFOはこれに触れると爆発してしまう。しかし、母船のいる空間まではこの新兵器はとどかない。おまけにUFOがこれに触れ爆発すると、小さなミニUFOが飛び出して来る。こいつを退治するためには、やはり空雷を使わねばならない。つまり、どこに飛んで来るのか予想を立て、空雷を設置するというわけだ。難かしいがやりがいのあるゲームですぞ。

うかうかしていると、UFOの攻撃によって大都市は次々に滅ぼされてしまう。急げ、時間はない

キミに出来ることは、ただ〝空雷〟を設置することだけ。どこにUFOが飛来するのかわからない。そこを予想をしなければならないのダ！

パソコン数学学習

●テープ 各4,500円 オーク

小学校時代は算数。それが中学校からは数学と名前がかわり、内容もグーンと複雑になってしまう。そこで小学校時代は算数が得意だったのに、中学生になったとたんにナニがナンだかわからなくなって、一気にニガテな科目となってしまったりするわけだ。なんで数学が難しいのかというと、それは算数に加えて新しい要素がいろいろと入ってくるため。この新しい要素を各々の要素別に学習できるソフトが発売された。このパソコン学習シリーズ、内容は〈正の数・負の数〉〈不等式〉〈平方根〉(以上は各上下2本組み)と〈一元一次方程式〉〈最大公約数・最大公倍数〉(各1本)。これらはひとつたりともおろそかにはできない重要なポイント。しっかり学習して数学を得意科目にしよう。

中学1年 正の数・負の数

小学校の時には0よりも小さい数は存在しないと習ってきたけれど、中学生になると0よりも小さな数がいくらでもあるということを習う。この0よりも小さい数が負の数、そして、今まで習っていた0よりも大きな数を正の数という。正の数・負の数を解説とテストの併用でより早く理解するために開発されたのがこのソフト。難しい理論もMSXで簡単に覚えられる時代がついに到来したのダ。

中学2年 不等式

中学1年生まではA＝Bという〝等式〟しか習わなかったけれど、中学2年生になるとAはBよりも大きいA＞B、とか、AはBよりも大きいか同じであるA≧Bという形の式＝不等式というものが登場する。この不等式とはどんなものか、今のうちに理解しておかないと、そのうち不等式をふんだんに使う高度な計算方法が続々と出て来るから、なんとしても今のうちに身につけておきたい。しっかり学習しようネ。

a	b	c	ア	イ	ウ
-5	-2	3	a+c=_	b+c=	
-2	1	-5	a+c=	b+c=	
-2	8	7	a-c=	b-c=	
3	5	-2	a-c=	b-c=	
6	18	3	ac=	bc=	
-6	18	0	ac=	bc=	
-18	-6	-3	ac=	bc=	

中学1年 一元一次方程式

さて待ちに待った未知数(X)の登場。やっぱりXが出て来ないと数学の雰囲気がでないネ。一元一次方程式はXの数値がなんであるかを求めればいい、というとても簡単な課目。

加減乗除と分数計算が出来れば小学1年生でも解けちゃう。こんな問題でペケを取ってしまったら、もうキミの数学の実力向上は望めない！ ま、そんなことはありえないだろうネ。

中学3年 平方根

$\sqrt{?}$(ルート)を展開した数値が平方根。てっとり早く言えば、$\sqrt{4}$の平方根が2、というように平方根を2乗した数値が$\sqrt{?}$の中に入っているワケ。簡単に頭の中で計算できる数値が、今回のソフトでのお勉強だ。紙もペンも使わずにゲーム感覚で楽々解ける、物足りなさが残るネ。ま、微積分の基本だと思って遊んでくれたまえ。

MSXパソカルク

●ROM 9,800円 東海クリエイト

MSXを買ったけど使いこなせないキミ、これを使ってオートメ化を進めちゃおう！

MSXはゲーム専用パソコンじゃない。いろんな表計算もできるゾ

例えば、飲食物のデータなんぞもこれこの通りに、お手軽なものです

パソコンは便利だ。とにかくいろんな事に使える、ということでMSXを買った人も多いのでは？ でも現実にはお手軽なゲームソフトにうずもれる日々、という人がほとんどのはず。たしかにコンピュータゲームはオモシロい。でも、MSXパソコンはもっともっといろいろなことができるのだ。その可能性を引き出してくれるのがコレ。簡易表計算機能に英文・カナワープロ機能をプラスした驚きソフトなのダ。これさえあればMSXパソコンが、またひとまわり大きく見えてくるはずネ。で、これらの機能をどう使うのかというと、たとえば表計算機能ではテストの成績集計ができる。家計簿にもなる。マイカーの燃料管理ができる。さらには住所録にもなるし、カロリー計算や売上管理、在庫管理などなど。実にいろいろなことに利用できるというわけ。おまけにファンクションキーの活用によって、すべてのデータを並びかえることもできてしまうのだ。英文・カナワープロも便利だよネ。これさえあればタイプもいらない。これでキミの家もオートメーション化されるというワケ。

ホームパーティ曲集Vol.1

●テープ 3,500円 リットーミュージック

家族みんなが揃ったら、楽しいMSXパーティの始まりだ！

T.P.O.で選曲でき、アレンジも簡単！ MSXならではのマルチ機能。こりゃレコードではできません。が、音質は期待ウスではありますが、ね

3声でアレンジしたホーム・パーティ・ミュージックが音楽データとして収録されている。収録曲は、「結婚行進曲」「幸せなら手をたたこう」「ジングル・ベル」「赤鼻のトナカイ」など、ホームパーティにはかかせない曲ばかり全14曲。家族みんなが揃ったらMSXをかこんでパーティの始まりだ。ちょっと変わってて、面白そうだね。鑑賞はもちろんのこと、これらの曲の速さ、調子・音色など細部にわたって自由に変化させることができますよ。この曲のデータをもとに、自分なりのサウンド・メーキングを楽しんでみよう。さあ、父さん、母さん、兄さん、姉さん、みんな大集合!!

冠婚葬祭マネージメントプログラム

●テープ 5,800円 オーク

ファミリーの歴史が総て記録できる

10代のキミたちにはまだわからないと思うけれど、大人になると親類や友人、会社の上司や同僚等々、多くの人とおつき合いをしなければならなくなる。そうするとお中元やお歳暮はそれぞれに送らなければならないし、結婚式とか、子供が生まれた時のお祝い、お葬式や法事だなんてわずらわしい儀式がいっぱい。このすべてにお祝いだとか、香典だとか、とにかくお金がたくさんかかる。よっぽどしっかりマネージメントしなければ、うかうかしてたら破産しちゃうぞ。というわけで、そんなことにならないようにお金の出入りをしっかり管理してくれるのがこのソフト。他に、住所録や生年月日など個人の歴史も記録できるぞ。

わずらわしいけど、社会生活の最低限のおつき合い。マメに行う誠実さが評価されるよ

ソフトリスト

ゲーム，教育，実用とバラエティに富んでいるMSXソフト。買う前にジックリ選べる便利なリスト。よ～く読んで狙いを絞って下さいネ。

あ

エクスチェンジャー

もしキミが恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったらドースル!? 相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するブラックホールとホワイトホールを使って入れ替えてあげよう。宇宙の混乱をキミの機転と知恵で救うのだ。■ROM 4,800円 アスキー

イリーガスEpisodeⅣ

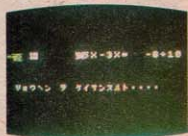
ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならない。周囲の状況をシッカリ把握して進まなければ迷子になっちゃうゾ。しかも突然エイリアンが出て来たりするので気をつけなければいけない。怖いゲームなのだ。■ROM 4,800円 アスキー

アニマル・ケアテーカー/ザ・セブンス・デイ

『アニマルー』のほうは、牛泥棒をやっつけながら牛を立派に育て上げるゲーム。『ザ・セブンス・デイ』は七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになった宇宙船を修理して元の宇宙空間にもどすというゲーム。ひとつのソフトで2通りの楽しみ！■テープ 4,800円 オーク

MSXダービー

ここは芝生の緑がまぶしいMSX競馬場。ズラリ揃った名馬がまもなくゲートインしようとしています。オッズを見れば本命無きの混戦模様。勝利をおさめるのはどの馬か!? キミも連勝複式で予想して下さい。手持ちは3,000円、倍になるかオケラになるか!?■ROM 4,800円 アスキー

一次方程式の解法

数学がニガ手だという人は多いが、その最大の原因は方程式だとか。その基礎ともいうべき一次方程式を、ゲーム感覚で楽しみながら身につけていこうというソフト。解説・例題・テストの三本立てで、効力はバッチリ！
■テープ 1,980円 セントラル教育

あーみだーくじ

"オレたちひょうきん族"でお馴染み、あみだばばあの唯一の武器のアミダをMSXにしちゃったゲーム。あみだといっても、その過程でいろいろとトラブルが連発。1度プレイをした人もそのオモシロさに思わずニヤリとさせられちゃうのダ。
■テープ 2,800円 ポニカ

明るい農園

田んぼを荒らす熊やカラスをやっつけてその間に田植えをやっちゃおうというゲーム。でも、お百姓さんの武器は石コロだけ。正確に当てなければ熊やカラスが撃って来るゾ。やられないうちに田植えをすませちゃおう！『ファイアーボール』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

英語動詞活用

日本人には不得意な英語の動詞の活用法を、現在・過去・過去分詞と、3つを同時にディスプレイすることにより、要領良く覚えることのできる教育用ソフト。テスト形式だから短時間のうちに実力をつけることができるのだ！
■テープ 1,980円 セントラル教育

ドレミ教育2巻
いろいろ積木遊び

MSXを使った塗り絵あそびで、色の使い方や、上手な絵を書くコツを覚えようという幼児向け教育ソフト。ほかに一瞬でスプーンやネクタイが他のモノに変身する"びっくり変身"や"どうぶつかおづくり"で楽しく遊びながら学べるゾ！
■テープ 2,500円 マール社

雨の日は大忙し

梅雨時の6月、ビルの谷間のボロアパートに引越してきました。ネズミが屋根裏を走りまわると、クギが抜けてポタポタ雨もりが…。ネズミを退治してクギを修理するのだ。毎年雨の日は忙しくて忙しくてイヤ！『スーパードアーズ』併録。
■テープ 3,800円 ハドソン

アドベンチュー太

ダイヤモンドを狙って悪魔の城に忍び込んだ勇敢なチュー太。中には悪魔の手先のカエルがウヨウヨ。つぼの中にも巨大なクモ、ヘビ、サソリがチュー太に襲いかかろうと待ち構えている。十字架をたてに、早くダイヤを見つけなければならない。頑張れチュー太。■ROM 4,800円 MIA

MSXパソカルク

MSXはゲームマシンではない。いろいろな可能性を持っているのダ。その可能性のうち、英文・カナワープロ機能と簡易表計算機能を引き出してくれるのがコレ。住所録にもなるし売上や在庫管理など、いろんなことに使えるようになるぞ！■ROM9,800円 東海クリエイト

ウォーリア

ヨロイ兜に身を固め、青竜刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国闘士。迷路の中にいる怪物と戦ってカワユイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。迷路はさまざまな方向に分かれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変わってくる。■ROM 4,800円 アスキー

アクアポリスSOS

海底都市アクアポリスがミサイル攻撃をうけた。大変だ！住民を避難させなければならない。しかし、海の中には敵がいっぱい。救助に向かうサブマリンに次々と襲いかかって来る。敵の攻撃を避けながら、キミは何人を救えるか？■ROM 4,800円 ゼネラル

アイスクリームとけるな

アルバイト先のアイスクリームの売れ残りをアイスボックスへ。遊びながらキーボードの叩き方が練習できる嬉しいソフトの登場だ。さあ、何個のアイスクリームを運ぶ事ができるかな？アイスクリームを溶かしちゃったら減給だ。急げ！
■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

カロリー計算のプログラム

やせた〜い、いえいえ食べた〜い。こんな悩みを持ってる人は多いはず。でも目的達成への努力はとっても大変。そんな方にピッタリなソフトがこれ。MSXで栄養をコントロールして、カロリー計算でイキイキ生活を広げよう。さあ健康ライフを実現だ。■テープ 5,800円 オーク

化学・元素記号マスター

化学のお勉強をする上で最低限身につけておきたい難しい元素記号をバッチリ記憶するためのソフト。ゲーム感覚でMSXを楽しんでいるうちにいつの間にかあの覚えられずに頭をいためた元素記号が記憶出来るのダ！ ■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

MSX-21

カード・ゲームの中でもいちばんポピュラーな、ポーカーとブラック・ジャックが楽しめちゃうのだ。これさえあればカードも、対戦者も探す必要がないので、プレイをしたいと思ったら時も場所も選ばずに楽しむことが出来る。なんなら賭けてでも……！■ROM 4,800円 アスキー

カラー・トーチカ

"痛快さ"にかけてはピカイチ。キミのいるトーチカめがけて攻め寄せる敵を機関銃で一斉掃射だ！ リアクションはないものの、銃声がリアル。これだけでも気持ちが良くなってしまうゾ。敵の大将を射殺しちゃうと兵隊たちは皆降服してしまうのだ。■ROM 4,800円 マジックソフト

CAR RACE

普通のカーレースゲームに燃量補給という新要素が加わっている。キミは泣く子も黙る迷ドライバー(?)。まわりの車を追い抜いて走行距離をのばしていこう。ポイントは他車とクラッシュしないように気をつけて給油することだ！
■ROM 4,800円 アンプルソフトウェア

MSX-BASIC演習

このプログラムは、これからMSXのBASICの勉強を始めようという方に、画面上でわかりやすく説明した実に有難いソフトなのです。理解できたかどうかもその度にキチンとチェックできます。(初級・中級・上級)
■テープ 3,980円 日本マイコン学院

カラーボール

イタズラ好きのエンゼルが、雲の上から落とすボールを魔法のフライパンで受け止めて、空に帰してあげようというゲーム。フライパンで受けるたびにボールは色を変え、最後は白くなって空に帰って行きます。ロマンチックなムードがあふれてる。■ROM 4,800円 ハドソン

怪獣大行進

画面の隅に12匹の怪獣たちがズラリ勢ぞろいする。さて、その中でコンピュータが選んだ4匹の怪獣は一体どれだろう？ さあ頭をひねってさがし出してみよう。何度目に正解を出せるかな。本格的知能ゲームの世界にきみもチャレンジだ！
■テープ 2,980円 日本マイコン学院

おてんばベッキーの大冒険

エイリアンの住む家を、おてんばでくいしん坊のベッキーちゃんが探険しちゃうというゲーム。ベッキーちゃんは逃げながらも落とし穴を掘って、そこにエイリアンを落としちゃう。そうするとあ〜ら不思議、エイリアンはリンゴに変身しちゃうのダ！■ROM 4,800円 MIA

冠婚葬祭マネージメントプログラム

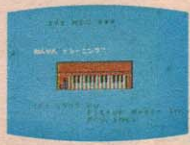
わずらわしいことだけれど、大人になるといろいろと"おつきあい"が必要になる。そのおつきあいにはお金が常にかかわってくるので大変。いつ誰に、いくらお祝いをあげたか、そのすべてを記録できるのがこのソフト。住所録にも使えるので便利！■テープ 5,800円 オーワ

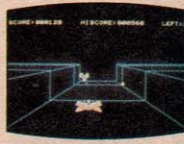
ガンマン

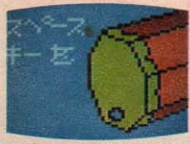
大西部に現われたキミはひとりのガンマンだ。テントや木立ちの陰に隠れながら、或いは馬の上から次々に襲ってくるインディアンと戦うのだ。特に酋長の攻撃は猛烈。生きるか死ぬかは全てキミの勇気とガンさばきにかかっている。『サブマリンシューター』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

カラー・ミッドウェイ

男の子ならばたいていの人が戦争ごっこは大好きだったはず。そんな人向けのソフトがコレ。たった3機の飛行機で敵艦隊をドンドン爆弾攻撃していこう。味方の飛行機も、敵戦艦の型も動きもまさに本物ソックリのウォーゲームの決定版。
■ROM 4,800円 マジックソフト

音感トレーニング

音楽がまるっきりわからないって人も、これからはもう安心。このソフトでゲームをしているうちに、知らない間に音感がバッチリ身についてきちゃうからネ。おまけに音符も符面も読めるようになっちゃう。なんとも便利なソフトなのダ！
■ROM 4,800円 リットーミュージック

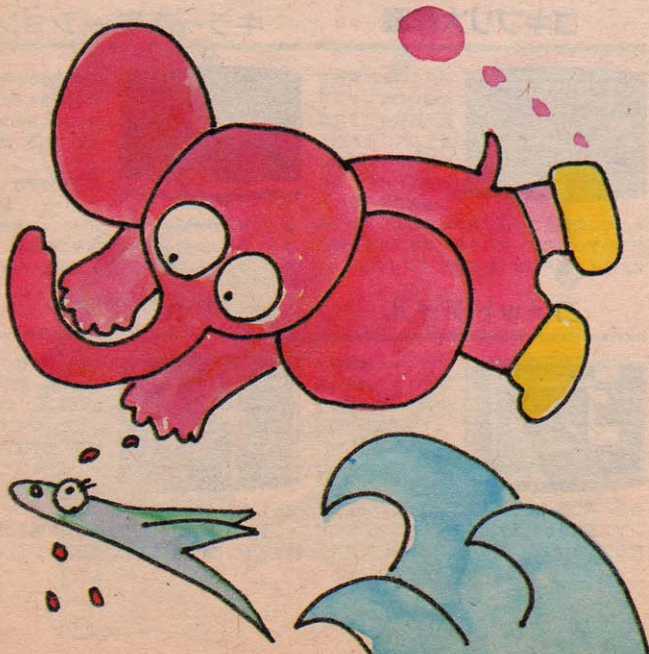
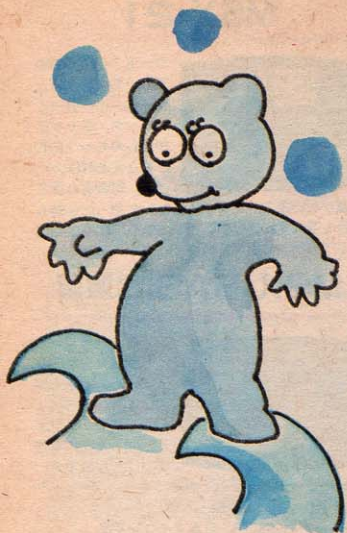
カエルシェルター

タマゴからオタマジャクシ、そしてカエルにと変身していくエイリアンを、ミサイルで射ち落としていくゲーム。敵は可愛いいけれど、見とれていたらダメ！ ものすごいスピードで襲って来るんだから、うかうかしてたらコッチがやられちゃうゾ！■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

おみくじ

老いも若きも男も女も、長い人生には喜怒哀楽がある。泣くも笑うも時の運…？ 気にならないようで、気になるのが自分の運勢。金運はどうかな？ 良い縁談が来るかもしれない。病気はしないだろうか？ マイコンおみくじで運勢を占おう！
■テープ 3,800円 チャンピオンソフト

カップル

いろいろな種類のカタチや単語・遊び道具がアトランダムなカップルでディスプレイに現われて来るから、キミは同じ仲間を選んで素早くキーを押さなければならない。正確かつ俊敏にモノを判断する感覚を身につけよう。カップルでぜひ楽しむべし。■テープ 4,800円アートサプライ

黄金の墓

砂漠の中の冒険は謎のメッセージから始まる。悪漢との戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃、森を抜け、クフ王の秘密を追い求める壮大なアドベンチャーの旅。第1回アドベンチャーゲーム最優秀賞受賞作品。■テープ 4,800円
ストラットフォード・コンピューターセンター

ゴルフカントリー

大自然の中、思いっきりクラブを振るゴルフは健康にいい。でも雨や雪が降ったら出来ないネ。そんな日はMSXでゴルフのコツを身につけよう。ホールの数は9ホール。風の動きを十分に考えて、さあショット！ ホールイン・ワンを狙え！ ■テープ 2,800円 アポロテクニカ

クレイジートレイン

運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!? とにかく乗客を満載した列車が暴走をしてしまった。さあ、一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないようポイントを次々と変えるしか方法はないのだ。■ROM 4,500円 SONY

キング&バルーン

大変だ、王様がナゾの風船部隊にさらわれちゃう！ 王様が風船の国に着く前に射ち落として王様を救出しなければならないのダ。残された時間はわずか。さあ、ガンバッて風船を射ち落そう。風船は次々に襲って来るから油断大敵だ。■ROM 4,500円 ナムコ

ゴルフゲーム

クラブの種類から力の入れ具合い、そして方向までプレイヤー自身で選べる。おまけに本物並みのバンカーやウォーターハザード、そして立木までもズラリそろえてある。なかなかの難コースぞろいだ。ホールの数は9、これも本物並みだネ。■ROM 4,800円 アスキー

クレージーブレット

実戦さながらの戦車と戦車の戦いだ。発射したミサイルはキミの誘動しだいで敵の戦車めがけて飛んで行く。でも、ここでミサイルの行方にばかり目をやっていたんじゃアブない。敵だってキミの戦車めがけてミサイルを発射している。ヒット&ウェイで戦え！■ROM 4,800円 アスキー

ギャラクシアン

指令「エイリアンを撃破せよ!!」宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。愛機ギャラクシップで追撃しよう。次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミック・ミサイルで撃破するのだ。ゲームテクニシャンをうならせるスペースゲーム。■ROM 4,000円 ナムコ

コンピュータ・オセロ

オセロはわずか10年ほど前に日本で考案されたゲーム。それが今やプレイヤーの数は世界中に数億人もいるという。もちろんマイコンゲームにもなっていて、MSX対応がコレ。初心者から有段者まで、誰もが楽しめるよう難易度が4段階に分かれている。■ROM 3,500円 SONY

クラシック名曲集VOL.1

3声でアレンジされたクラシックの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さや、調子、音色などを曲の細部にわたって自由に変化させることができます。曲は「トルコ・マーチ」や「エリーゼのために」などご存知の名曲14曲を収録。■テープ 3,500円 リットーミュージック

ギャラクシー・トラベラー

すでにおなじみ「スターベース」のMSX版の登場だ。銀河を旅するキミは、ロケットを操縦して惑星間の土地を買い、次々とベース（基地）を建てていきます。長編ストーリーのスペース版すごろくゲーム。持ち金をよく考えて宇宙の大金持ちになろう！ ■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ザウルスランド

時は原始時代。恐竜がカッポしている大平原にキミはいる。キミの身を守るべき武器は唯一つ、こん棒だけ。こんだけで恐竜をやっつけるのだから大変。おまけに火山が爆発を始めた。火の玉にぶつかると死んじゃうぞ！ ■テープ 3,600円 日本コロムビア

コンドリ

高い崖に巣を作っているコンドリくん。悩みの種は卵を盗みにやってくる人間や猫が後をたたないこと。だから巣に気球で近づいてくる人間や、猫を撃退しなければならない。気球から射かけてくる矢に気を配りながら、ロぱしでつつき落とすのだ。■ROM 4,800円 クロストーク

けっきょく南極大冒険

<I LOVE 地理> 日本生まれのペンギンくんが、一枚の地図を頼りに南極大陸一周の旅をするというゲーム。ゲームだからといってバカにしてはいけない。このゲームをしているうちに、知らず知らず地理の勉強が出来ちゃうという仕組みになっているのダ／■ROM 4,800円 コナミ

ギャング・マスター

銀行に押し入って金を奪い取り、警察につかまらないよう逃げるっていうゲームなんだけど、別に誰かが追いかけてくるわけじゃない。次々に出てくるコマの色と場所を当てていく"マスターマインド"ゲームというワケ。無事に脱出するためにはカンも必要だ！■ROM 4,800円 アスキー

3歳児からのパソコン学習
(よいこのくらぺっこ)

お母さんと一緒にMSXをいじりながらいろいろとお勉強ができちゃうソフト。踏切や汽車、ヘリコプターの正しい音やピアノを使った音感教育、そして信号の正しい渡り方なんかがコレ一本で学べちゃう。パソコンもこのぐらいの頃から親しみたいネ。■テープ 5,200円 オーク

コナミの麻雀道場

自分の実力に合わせてアマチュア、セミプロ、プロコースと選べます。本物のゲーム指向はもちろん、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示してくれる。麻雀好きの方には、こたえられない本格ゲーム。画像の美しさは抜群だ。■ROM 6,000円 コナミ

ゴキブリ大作戦

ネズミ以上に繁殖力が強いのがゴキブリ。台所に次々とタマゴを生んで、それがまた育ちタマゴを生むというわけで、これじゃあタマラない。そこでこの憎きゴキブリをヤッつけようというのがこのゲームのテーマ。さあ、ゴキブリを全滅させよう！ ■ROM 4,800円 マジックソフト

キラーステーション

空中に浮かぶ宇宙基地を破壊するのがキミに与えられた使命なのである。攻めくるエイリアンに我が地球軍は砲台しか残っていない。誘動できるミサイルを駆使して敵ステーションを破壊しよう。地球の危機を救えるのはキミだけ!?『バイオテック』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

サブマリンシューター

恐ろしい海底洞窟をあなたはドコ迄進めるだろうか？ 失われたアトランティス帝国の謎をさぐるために終わりなき旅にイザ出発するのだ。せまり来る幾多の障害物を避けながら果たして生き残ることは可能か!?『ガンマン』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

コンテナクイズ
(にこにこぷん)

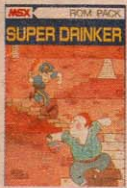
コンテナ船に、自動車や自転車を積みたいけど、何処に積んだらいいか、さっぱりわからない。いつもは親切なボロリ船長さんも、今日はそっぽを向いたまま。さあ、大変！ キミの鋭い推理とヒントでバッチリ答を見つけてね。■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

コメットテイル

コメットとは彗星のこと。キミは長い尾を持った流れ星になって宇宙を飛び続けなければならない。唯一のエネルギーは宇宙を漂う塵なのだ。自分と同じ色の塵を食べると、ほうきの部分はドンドン長くなる。頭の部分を壁やほうきにぶつけたらジ・エンドだ。■ROM 4,800円 アスキー

ギャングマン

スピードを競うというよりも、競走相手との戦いに力点を置いたカーレース・ゲーム。相手は銀行ギャング。$袋とダイヤを満載したギャングたちの車をキミは車で追いかける。近づくとギャングたちが発砲してくる。反撃して敵を倒すと100点入るゾ。■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

SUPER DRINKER

無類の酒好きがあちこちの酒をかすめて、ほろ酔い加減でフラフラと歩いています。と、追いかけてきたお巡りさんと街角でバッタリ。さあ、つかまらないうちに逃げろや逃げろ。早いうちに全部のボトルを飲み尽くして次の街へ一目散に逃げこめ！■ROM 4,800円 アンプルソフトウェア

SQUISH'EM

お金のいっぱい入ったカバンが置きっぱなしにされているビルの48階にまで忍び込み、そのカバンを手に入れてくるゲーム。でも、このビルにはエイリアンがウヨウヨいるから気をつけよう。なにせ、つかまったら落とされちゃうもんネ！■ROM 4,800円 シリウス 発売元：アスキー

小学生の算数

《かけ算・わり算・ひき算・たし算・図形・分数Ⅰ,Ⅱ・小数Ⅰ,Ⅱ》小学校で学習しなければならない算数のすべてを、アイテム別にプログラム。だからニガ手なものだけを、くり返し学習することが出来る。まさに〝マイコン・家庭教師〟といえるソフト。■テープ 各3,600円 オーク

ゼクサス光速2000光年

宇宙空間を光速で走り抜ける最新迎撃機ゼクザス号。乗り込むキミの操縦テクニックに命運はかかっている。立体感あふれる画面は、まさにリアルそのもの。あらゆる方向から攻め込んでくる敵を次々に撃破し、敵の基地内に侵入するのだ。■テープ 3,800円 デービーソフト

スターコマンド

大宇宙を舞台に、宇宙船を駆使して行なわれるスターウォーズのシミュレーション・ゲーム。敵の攻撃に気をつける一方、自分の宇宙船の燃料やパワーにも十分気をつけよう。ガス欠で宇宙船が動かなくなることもあるから要注意なのであります。■ROM 4,800円 アスキー

3Dテニス

立体的なディスプレイで、本格的なテニスが楽しめちゃうゲーム。なにせボールの高さまで正確に理解していなければ打ち返すことも出来ないのだ。考え方によっては本当のテニスよりもムズカしいぞ…!? 雨の日にもこれならバッチリ楽しめます。■ROM 4,800円 アスキー

ジュノファースト

原子力ターボを搭載し、四次元へもワープが出来る最新鋭迎撃機ジュノファーストを駆使して、敵基地マグネットステーションを攻撃するというゲーム。銃声もリアルだし、敵機のスピードも早く、気がついた時キミはもうスペース・ウォーズのまったた中だ！■ROM 4,000円 SONY

ザ・ドッキング

遊びながら英単語の暗記ができる、実に有難いゲームなのだ。マイコンゲームの一番ベーシックな型・ブロック崩しと英単語の勉強が一緒になっている。つまりドッキングされているワケだ。単語の内容から考えると中学生向けだネ。■テープ 2,800円 アートサプライ

スーパービリヤード

ビリヤードにもイロイロな楽しみ方があるけれど、なかでもいちばん難しいといわれているのが7つのボールを使う〝プール〟というゲーム。このゲームでテクニックをバッチリ身につけて、今度は本当のビリヤードに挑戦してみてはいかがかな？■ROM 4,800円 HAL研究所

スパーキー

主人公は炎と闘うダイナマイトボーイのスパーキーくん。彼は部屋の中をあばれまわる炎やライター、爆弾を相手に戦うワケなんだけど、なにせ彼自身もダイナマイト。うかうかしていたら火がついてしまう。火がつく前に水で敵を退治しちゃおう！■ROM 4,500円 SONY

シーボンバー

キミは水中深く潜行する孤独なフロッグマン（潜水夫）なのだ。海の中には、根の暗いネクラゲやサメなど恐ろしい敵がウヨウヨ。ダイバーガンをフル活用しながら戦い抜こう。もちろん酸素がなくなればアウトだゾ！『HELP』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

ザ・スパイダー

凄まじいスピードでキミのロケットに向かって来る謎のUFOを片っ端から、撃って撃って撃ちまくるアクション・ゲーム。とにかく敵よりも早く行動して、その敵をやっつけるためには、ゲーム馴れした俊敏な動きが必要だ。難しいゾ！■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

スーパースネーク

四角いオリにとじ込められた食い意地の張った2匹の蛇が主人公。どちらが多くの食べモノを食べ、長い時間生きることができるか!? それで勝負が決まるという、これが本当のサバイバル・ゲーム。オリや相手にチョットでも触れたら負けだゾ!!■ROM 4,800円 HAL研究所

SUPER COBRA

映画『ブルー・サンダー』に出て来たような高性能ヘリコプターを唯一の武器に敵の基地を攻撃するというゲーム。敵基地の攻撃力もなかなかのものだから、うかつに近づくことは出来ないゾ。おまけに謎のUFOも攻撃して来る。がんばれスーパー・コブラ！■ROM 4,000円 コナミ

ジョーキングマン

いたずら好きっていうのは好奇心にあふれてるって事なんだ。だから気が向いたら危険をかえりみずにどこへでも忍び込んじゃう。キミはいたずら好きの少年だ。監視員の目を盗んで工場に侵入。点検ロボットが頭を出したらハンマーで一発お見舞いだ。■ROM 4,800円 クロストーク

ザ・ブレイン

キミの音感のほどが一発でわかってしまうゲームだ。コンピュータがまず音を出すから、キミはその音をシッカと覚えて、音が決められているカーソルキーを押す。ドレミなら3回押すことになるワケ。最初は簡単だけど、どんどん難しくなる。耳次第のゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

ジグソーセット

コアラ・風景・蝶のバラバラになった絵をもとに復元するジグソーパズルのMSX版。6〜96までピースの数は選択できるので、初心者から上級者まで誰もが楽しめる。でも、時間までに完成させないと爆発するから気をつけなくっちゃ！■ROM 4,800円 MIA

SASA

戦闘用のロボットである我らのSASA君。携帯用フェイザーの反動を利用して後ろ向きに飛び回れ。壁を破って兵器庫へ侵入し、パワージェネレータを破壊せよ。海中のパワーパックを回収し、宇宙空間でのエイリアンとの戦闘に備えろ！■ROM 4,800円 アスキー

ジャンピングラビット

自慢の脚力は天からの授かりもの。サージャント・ジャンプ4mを誇るラビットが恐怖の山登りに挑戦した。頼りは黄金の足とジャンプ台。花を摘みながらのゆとりで頂上を目指したが、オオカミ、キツネが行く手を阻む。果たして登頂なるか！■テープ 3,500円 MIA

ザスクランブル

あなたは航空自衛隊のパイロット。ここ浜松基地で日本の平和を守るため、日夜監視を続けなければならない。ある日、日本に飛来する国籍不明機を発見した。F15スクランブルせよ。ファイティングフライトシュミレーションゲームの決定版！■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

ドレミ教室Ⅰ巻
楽しい絵と愉快な音楽

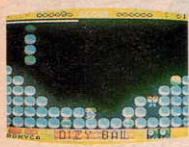
音楽を聞きながら、それに合わせてゲームをしたり、お絵描きが出来る幼児用教育ソフト。入っている歌は〈きらきら星〉〈おべんとうばこのうた〉、それにお馴染み〈ドラえもんのうた〉など、子供ならずともお母さんも一緒に楽しめるゲーム。■テープ 2,500円 マール社

ゼロファイター

日本を代表する戦闘機"ゼロ戦"を使って敵機を次々に撃ち落としていくゲーム。でも、普通のアクション・ゲームみたいにカンタンではないゾ。敵と同じ高度に合わせて操縦しなければならないからだ。でも、その分リアルでオモシロさも満点！■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

スーパードアーズ

迷路のなかで、エイリアンとバッタリ！ さあ大変だ。ドアを動かしてエイリアンを閉じこめなくてはいけません。素早くワナを作って、ドアをバタン！ まちがっても自分をドアの中に閉じこめないでね。『雨の日は大忙し』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

ディジーボール

目が覚めたら、深い闇の中。酸素は徐々に少なくなってゆく。早く脱出しなければ。あッ、危い！ 上から鉄球が次々と落ちてくる。上空には何でも食べてしまう貪欲なスーパーバタフライが…。本格的ＳＦミステリーアクションゲームですよ。■テープ 2,800円 ポニカ

TURMOIL

宇宙を舞台にした戦闘ゲームには、スピード感のあふれるものが多いけど、とりわけ凄いのがこのゲーム。ひっきりなしに迫ってくる宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならない。アメリカで大好評のゲームだ。■ROM 4,800円 シリウス 発売元：アスキー

スカイダイバー

飛行機で空を飛びながら向って来る敵を片っ端から撃ち落としていくゲーム。でも、敵は飛行機だけじゃあない。鳥や風船爆弾・エイリアンからカミナリ坊やまでが向って来るのダ。うかうかしてたらヤラれちゃう。さあ、がんばろう!! ■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

ドンパン

女の子の手を離れた風船「ドンパン」の冒険物語。ドンパンは故郷のドンパン島に帰る途中、カラスやノコギリザメを避けながらエアーを補給して飛びつづけます。さあ、あなたはドンパン島の王様になれるか。ほのぼのとした風船旅行の始まり。■テープ 3,800円 日本コロムビア

超人ロック

アニメ映画でお馴染みの超能力少年・ロックが広大な宇宙迷路を舞台にくり広げる敵エスパーとの戦いを描いたゲーム。敵エスパーをあやつるレディ・カーンはどこにいるのか!? 彼女を探すロックの冒険の旅は果てしなく続く！■テープ 2,800円 ポニカ

楽しい算数(小2〜6)

ニガ手という人が多い算数を、学習とテストをくり返すことによって、より良く確実に身につけるための学習用プログラム。テストは理解度に順じて難易度を変えることができるので、どんなんだって使えるゾ！■テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

3Dゴルフシミュレーション

やり始めたら病みつきになっちゃうのがゴルフなんだよね。でもお金も服も無か無かという方は、このソフトで楽しもう。コース全景とボールのある場所が同時に映し出される臨場感はバツグン。しかもクラブやショットの角度、強さなども思いのまま！■ROM 5,800円 T＆E SOFT

ドラゴン・アタック

宇宙のかなたから攻め寄せてくる巨大なドラゴンを撃ち落とすゲーム。しかし、生命力が旺盛なドラゴンは頭以外を撃たれると、次々に分裂を続け、数がどんどん多くなる。おまけにＵＦＯがエイリアンを落として行ったりする。地球を救うのはキミなのだ！■ROM 4,800円 HAL研究所

中学必修英文法 中1

これからの国際化社会を生き抜くために必ず身につけたいのが英語。しかし、その英語は難しい。なかでも手こずるのが文法だ。その文法を学習とテストの２本立てで、カンタンに身につけられる学習用ソフト。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

大洋の神・オケアノス

ついに、あのヒット作の「スマイル」が堂々ＭＳＸ版で登場ですヨ。海の無法者たちと戦うためにスマイル君は海底の奥深くへとドンドン入り込んでいくのだ。さて、この難敵をどのようにしてやっつけるか。相手はずいぶん手ごわいゾ。■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ステップ・アップ

生か、死か／恐怖のビルに挑む、君は孤独のクライマー・ひとりぼっちの宇宙人。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命はない。次々に襲いくる怪物どもの攻撃をかわし宇宙船に救出されるまで、絶え間ない緊張の連続。高所恐怖症パニックだ！■ROM 4,800円 HAL研究所

トリックボーイ

パソコンだからできる豊富な仕掛け。リアルでシャープな、ボールの動きは計算によりシミュレートされたもの。臨場感を盛りあげるサウンドとユニークなチャレンジステージで楽しさ倍増。ゲームセンターの雰囲気を伝えるピンボールゲームだ！■テープ 3,500円 T＆Eソフト

中学必修英単語(1・2・3)年

短時間で英単語が暗記できるようにバッチリとプログラムされた便利なソフト。英米人の日常会話で使う単語の90％は中学３年間で教えられるものなんだ。大切な英語の基礎を効果的に覚えるにはこれさえあればバッチリ■テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

ダイヤモンドアドベンチャー

深夜のビル。このビルの一室になんと時価数億円ものダイヤモンドが隠されているのだ。キミの使命は誰にも気づかれずにこのビルからダイヤを盗み出すこと。謎が出てくるから次々に解いていこう。ヒントは忍び込んだ部屋のどこかにあるゾ！■テープ 2,800円 マイクロキャビン

スクランブルエッグ

漆黒の宇宙空間になぜか卵が不気味に飛び交う。きみはオンボロ宇宙船ボロロン号の操縦士。鳥が次々と生み落としていく固い卵を撃ち落としながら進行していこう。卵にぶつかれば宇宙船は爆発、ゲームはオシマイ。宇宙の果て迄行けるかな？■ROM 4,800円 アンプルソフトウエア

どっきりサブマリン

地球の表面の３分の２を占める海は資源の宝庫。その海に住む魚を次々にいただこうというのが、このゲーム。潜水艦を自由自在に乗りこなそう。ただし猛毒を持ったカニには要注意。追いつ、追われつ深海アクションゲームの登場だ。■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

デビルズ・ヘブン

キミは宇宙の王、黒く長い足を持つデビルだ。暗黒の宇宙空間を何処までも進んでゆこう。祝福の地、ヘブン（天国）を目指すのだ。行く手には、敵、鳥の大群が待ち受け、隙あらば襲いかかってくるぞ！■ROM 4,800円 ゼネラル

TIME PILOT

複葉機から人力飛行機、ヘリコプターなどさまざまな種類の飛行機が登場する。キミの愛機は見るからに性能の悪そうなオンボロ機。しかしキミはこの飛行機を操縦し、飛び交う各種の飛行機を射ち落としながら、少しでも前へ進まなければならないのだ。■ROM 4,800円 コナミ

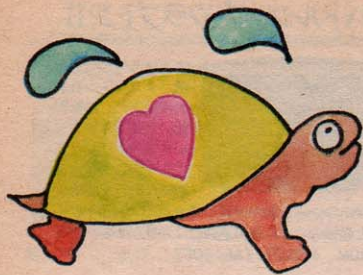
スペースメイズアタック

無限に青く広がる迷路青雲。これは星で作られた巨大な迷路なのだ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォルス」にたどりつくことが、プレイヤーに課せられた使命だ。16面をクリアしないと「フォルス」にはたどりつけないゾ。■ROM 4,800円 HAL研究所

は

忍者くん

ピコピコと竹刀を振り回しながらお城に忍び込んだ忍者くん。行く手に立ちはだかる恐ろしい役人たちをふりきって無事に最上階へたどりつくことができるか!?すべてはキミの腕次第だ。スリルと興奮をタップリとお届けしますぞ！
■ROM　4,800円　マイクロキャビン

な

バイナリィ・ランド

左右が対称な迷路に迷い込んだ仲のイイ恋人どうしが、いろんな冒険をしながらその迷路を脱出していくというゲーム。でも、そこにはイジワルな蜘蛛がいて、見知らぬ人をつかまえちゃうゾ。そんな時には〝ルンルンガス〟を使っちゃおう！■テープ　2,800円　日本ソフトバンク

ハイウェイスター

まっ赤なボディのトマト号を駆り、マップの指示に従って白旗を次々にクリアしていくレース。ただし、黒い車がキミのトマト号をつけ狙っているから要注意。こいつらはトマト号に体当たりをしてくるのダ！さ、レースのスタートはもうすぐだゾ！■ROM　4,800円　ウエイリミット
★問合せ☎03-468-4518

にこにこぷん

NHKテレビ「お母さんといっしょ」でお馴染みのどら猫のじゃじゃ丸、ペンギンのピッコロ、ネズミのポロリが案内する〝パソコン絵本〟シリーズ。『おみせやさん』『なんだろな』『いけるかな』の3種類があって、お母さんと一緒に遊べるゾ
■テープ　各2,800円　ランドコンピュータ

ナイトフライト

星と月の光に翼を濡らし、摩天楼の夜を飛ぶキミは複葉機のパイロット。でも夜の空にはカミナリや流星、稲妻などが飛び交って危険がいっぱい。これらの危険から身をかわしつつ、キミは夜空にどれだけ陣地を作ることができるかな？
■テープ　3,600円　日本コロムビア

パソコン数学学習

中学生になると算数は数学と名が変わり一段と難かしくなる。そのポイントをMSXで学習しようというのがこのシリーズ。〈正の数・負の数〉〈不等式〉〈平方根〉（以上2本組み）〈一元一次方程式〉〈最大公約数・最小公倍数〉(各1本)
■テープ　各4,500円　オーク

パソコン作曲家

たとえ音符が読めない人でも、このソフトを使えばお好みのテンポ・リズムのオリジナル曲が作れちゃう！おまけに好きな楽器で伴奏付きの演奏までしてくれるっていうんだからまさにプロの作曲家泣かせのソフトなのです。
■ROM　4,800円　リットーミュージック

日本史年表

ゴロ合わせで暗記していた日本史の年代もコレでバッチリ暗記できちゃう、学習用プログラム。各事件別のほかに年代別の歴史的事件を調べることもできる。テストと学習をくり返しながら歴史を学んじゃおう！
■テープ　3,800円　ストラットフォード・コンピューターセンター

南極物語

キミは砕氷船「宗谷」の船長。任務は南極昭和基地まで大量の物資を届けることである。しかし途中に待ちかまえている数々の難関。その状況下、積荷・犬の状態に気を配りながら前進しなければならない。さあ、キミは船長の責任を果たせるだろうか？　■テープ　2,800円　ポニカ

パイパニック

牌をつもるだけでも大変な苦労がいる麻雀ゲーム。キミの手となり足となり牌をつもったり並べかえたりしてくれる「ジャン吉くん」を上手にコントロールして流れてくる牌をどんどん打ち落とそう。飛んでくる邪魔物を避けて沈着、冷静に。■ROM　4,800円　アスキー

バラバラパズル

にこにこぷん

NHKテレビ『おかあさんといっしょ』でお馴染みのピッコロ・ジャジャ丸・ポロリの顔がバラバラになっちゃった！さあ大変。『15ゲーム』の要領でみんなの顔を元にもどさなくてはならない。さて、キミは何分間でみんなの顔を直せるかな？
■テープ　2,800円　ランドコンピュータ

ニックニーカー

スニーカーのくせになぜか喰いしん坊のニックくん、石につまずき気絶した夢の中で、大好きなくだものを腹いっぱい食べる夢を見た。ところがその夢の中にモンスターが現れた。さあ、大変だ。くだものを食べながら逃げ回ろう！
■テープ　3,600円　日本コロムビア

NERVOUS(ナーバス)

画面にヒッソリと隠れている16種×各4匹の怪獣達の中から、同じ怪獣同志を合わせていくゲーム。記憶力と決断力が勝負の分かれ目になるぞ。キミはコンピュータを相手に記憶力を一体どこまで発揮できるか!?さあ頭をリフレッシュして…。
■テープ　2,980円　日本マイコン学院

パスボール

MSXのためにつくられたルール無用、お情け無用のバレーボール、それがこの2人制パスボールだ。デュースやドリブルなどのルールは全くありません。どちらかがミスをするまで、立体的に飛び交うボールをレシーブ、スパイクし続けるのです。流せ熱い汗を！■ROM 4,800円 アスキー

パックマン

迷路に並んだエサをどんどん食べる黄色いパックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗ニギル追撃戦。点滅するパワーエサで立場は逆転。さあ、モンスターをやっつけろ！アメリカでも大人気のパソコン・ゲームの決定版がついに登場！　■ROM　4,500円　ナムコ

バイオテック

新製品開発の苦労は研究者じゃなければ分からない!?　ここはバイオテック社のスーパードリンク工場のプラントの中。ドリンクをつくるには、良い菌を沢山つかまえてビンに詰めなければならないのだ。ガンバレ！『キラーステーション』併録。
■テープ　3,800円　ハドソン

ハッスルチュミー

迷路に住んでるネズミのチュミーくん、今日も大好物のチーズを食べようと迷路をウロチョロ。ところがチーズのまわりにはロボットやハッスル坊やがいて近づけない。さて、チュミーくんはいくつのチーズを食べることができるかな？
■ROM　4,800円　ゼネラル

SOFT SOFT

NYOROLS

時は西暦21XX年。21世紀の栄華はすでに朽ち果てて、地球上は巨大なヘビ〝NYOROLS〟の住み家と化している。広大な遺跡には隠れる場所もなく、なぜか人魂までも現われる。君の任務は悪魔達を次々と絶命させていくことなのだ。
■ROM　4,800円　MIA

内藤国雄の詰将棋

ついに登場した話題の詰将棋。あの内藤国雄九段の新作詰将棋がキミたちの挑戦を待っている。かなり手強い難問ぞろいだ。気持ちを引きしめてレッツチャレンジ！見事に詰めたら、キミの実力は相当のもの。明日の名人はキミかもしれない。
■テープ　2,800円　アポロテクニカ

ファイナル麻雀

メンバーを４人集めなくても大好きな麻雀が思う存分楽しめるのがＭＳＸ版のこのゲーム。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。ビギナーの方でも十分楽しめます。１局ごとの精算方式をとれば複数の人とでもプレイできる決定版の麻雀ゲーム。■ROM　4,800円　MIA

BEE & FLOWER

ポカポカといい天気のお花畑で蜜蜂は今日も頑張って働きます。邪魔をしに来るトンボやスズメ蜂、てんとう虫、捕虫アミを持った少年などを避けながら日の暮れる迄にノルマを果たしましょう。ゲームは時間制。太陽の移動で画面も美しく変化します。■ROM　4,800円　シンクソフト

ビデオハスラー

ビリヤードの中でもいちばんベーシックな〝四つ玉〟を、本格的な雰囲気で楽しむことの出来るゲーム。〝四つ玉〟をマスターしちゃえばあらゆるビリヤードに応用することが出来ちゃう。ビリヤード・ファンなら是非ともほしいゲームのひとつだ／■ROM　4,500円　コナミ

バトルシップ・クラプトンII

さあキミは最新迎撃機「クリプトンII」の操縦士だ。攻撃開始／　敵はすさまじいスピードで向ってくる５機種の宇宙戦闘機なのだ。50機破壊後、ついに母船が出現してくるぞ。画面下に消えた敵機のビーム弾の逆襲には注意が必要だ。■ROM　4,800円　T&E SOFT

ファイヤーボール

部屋の中を不気味に飛び回るファイヤーボール（人魂）を水鉄砲でねらい撃ちしよう。当たったら小さくなって冷凍室へ逃げ込もうとする瞬間を待って入口のシャッターを閉めて、発射口からジャンプすれば退治できちゃう／『明るい農園』併録。■テープ　3,800円　ハドソン

ぶつけっこ

多角形の複雑怪奇なフィールドの中を、不思議な赤玉と青玉が飛び回ります。あなたの手となり足となるロボット君を操作して壁を増やしていきましょう。うまく２つの玉をぶつければ大成功。ただしロボットにぶつかると自爆ですよ。■テープ　1,980円　セントラル教育

ピクチャーパズル

ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字からひとつを選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるかな？刻々と時間は過ぎてゆく。世界記録を目指してサア急ぐのだ。■ROM　4,800円　HAL研究所

ぶた丸パンツ

主人公は子豚のぶた丸。いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう／でも卵に熱中していると横から「ちりとりオジサン」が…。卵のカラと一緒に掃除されないようにジャンプだ／■ROM　4,800円　HAL研究所

ブギウギジャングル

キミは食いしん坊のハラペコ少年。ジャングルのあちこちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなんかを次から次へと食べまくろう。もちろん追いかけてくるオジさん達をふり切りながらだよ。食べ物の好き嫌いはなくしてね。■ROM　4,800円　アンプルソフト

ピラミッド

キーワードを探しあてながらピラミッドの奥にある王室へ向かえ／　そこには財宝が隠されているのダ。でも、ピラミッドの中は危険がいっぱい。天井は落ちてくるし、ミイラ男は襲って来る。なんとも難しいアドベンチャーゲーム。■テープ　1,980円　セントラル教育

ハイパーオリンピックI・II

ゲームセンターでお馴染みの、オリンピック・ゲームのMSX版。Iでは100ｍダッシュ・走り幅飛び・ハンマー投げ・400ｍ競争が、IIでは110ｍハードル・ヤリ投げ・走り高飛び・1500ｍ競争が収録されている。キミも金メダルを目ざそう／■ＲＯＭ　各4,800円　SONY　コナミ

ブレークアウト

たかがブロック崩しと思ってなめてはいけない。ブロックのパターンはなんと120面まで。そしてブロックのパターンにはある秘密が隠されている。それを発見した者だけが10種類のオリジナル・パターンを自分でデザインすることができるのだ／■ROM　4,800円　アスキー

フラッピー

ブルースター星の唯一の生き残り、フラッピー少年は天からのお告げによりバラバラに砕けた母星のカケラを集めなければならない。全てのカケラが集まった時、ナニカが起きるというのだが、そのカケラは不気味な怪獣が守っているのだった…。■テープ　3,800円　デービーソフト

ピコピコ

大挙して押し寄せる昆虫から身を守るゲーム。こちらの武器は機関銃だが、なにせ敵は数が多い。おまけにナマイキにも敵も銃を撃ってくるワケで、虫だと思って甘く見ていたら大変だ。ブロックやストッパー、それに虫の死体を上手く使おう／■テープ　2,800円　マイクロキャビン

パワーフェイル

バッテリーから研究所に電力を送る回路を切断する悪いオジサンがウヨウヨしている。キミはこのオジさんを気絶させ、断線箇所を修理して無事電気を研究所に送るのが任務だ。トンカチやペンチをフル活用して頑張るのだ。電気に強い人にピッタリのゲーム。■ROM　4,800円　アスキー

フルーツサーチ

どの女の子のお皿にどのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう／順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭の訓練すれば成績もどんどんアップ／楽しくてためになるゲーム。■ROM　4,800円　HAL研究所

FROGGER

交通事故の増加は動物達の世界でも同じこと。車のビュンビュン走りまくる危ない道路で迷子になってしまったカエル君。この道路を無事渡らせて、大自然の住み家へ連れ戻してあげよう。カエル君の武器は唯一、ピョンピョンのジャンプ力だよ。■ROM　4,000円　コナミ

ピラミッド・ワープ

ピラミッドの中に潜入してその中にある16個の部屋からダイヤモンドを探し出すのだ。ただしピラミッドの中には吸血コウモリやサソリ、恐ろしいミイラ男達がしっかりと宝を守っているゾ。さあ君は無事に秘密の宝庫にたどりつくことができるかな!?　■ROM　4,800円　T&E SOFT

ひつじやーい

キミはかわいい羊飼いの少年だ。牧場にいる羊たちを太陽の沈む前に柵の中に入れてあげなければオオカミにさらわれてしまう。でも羊を柵に入れることだけを考えているとオオカミが柵を開けにくる。油断大敵のメルヘンゲームだよ。■ROM　4,800円　ハドソンソフト

ペンギンデート

氷の世界のデートもひと苦労。ペン太くんがデートに遅れないようガールフレンドのところまで連れてってあげてください。ただし、途中には恐ろしいヘビやタコが邪魔をしに来るゾ。時間厳守。かわいいペンギンに見とれちゃいけませんよ。■テープ　2,800円　丸舟エフ・エス・エル

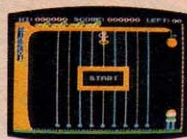
ミステリーハウス

家の中にかくされた宝石をやはり家の中に置かれているイロイロな道具を使いながら探し出して行くアドベンチャー・ゲーム。必要な道具がひとつでも欠けると、宝石を探し出すことは出きない。さて、キミは何日間で宝石を発見できるかな？
■テープ 2,800円　マイクロキャビン

マリンバトル

海洋パトロール中の駆逐艦MSX号は、突然正体不明の爆撃機とUボート艦からの攻撃をうけた。しかもソナーには、怪しげな幽霊船の影が…。MSXがお届けする一大スペクタクル、空中から海上、海上から海中への大死闘。生き残ることができるか！■ROM 4,800円　アスキー

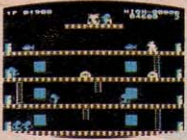
ホームパーティ曲集Vol.1

ホームパーティにはかかせない「結婚行進曲」や「ジングルベル」「幸せならら手をたたこう」など全14曲を収録。自由アレンジもできるから、ちわっぴり変った。ーム・コンピュータ・パーティが開けるというワケだ。
■テープ　3,500円 リットーミュージック

HELP

とっても可愛いキミの彼女が助けを求めているゾ。「HELP！早く来て!!」。彼女の頭の上にはまっ赤なリンゴが。急がなければ上から落ちてくるのだ。君は恋のキューピット、蛇をかわして木に登るのだ！『シーボンバー』併録。
■テープ　3,800円　ハドソン

ミュージックエディタ

音楽が大好きだから作曲してみたい。でも楽器は弾けないし譜面が読めないし…。そんな君にピッタリのソフトがこれ。画面の5線紙に音符を入力していけば、即座に音が飛び出して、君の音感はアップ。未来の大作曲家も夢じゃないゾ！
■ROM 4,800円　HAL研究所

マウザー

とっても可愛い小猫クン。大好物のサカナをいただきにビルの中へ侵入いたします。走り回って食べまくろう。でも気をつけないとイジ悪なネズミ達が上の階から花びんを投げつけてくるぞ。フットワークを生かして右へ左へ素早く飛び回るのだ。■ROM　4,500円　SONY

ペアーズ

ちょっと見ると迷路だけど、実はこれ裏返しになったカードです。お化けに捕まらないように逃げながらカードを次々にめくっていこう。同じ札を選べば、そこで得点迷路はなくなっていくよ。ハラハラそしてドキドキのリアルタイム神経衰弱。■ROM　4,800円　アスキー

ムー大陸の謎

太平洋に数千年の昔に沈んだといわれるムー大陸。この大陸に続くトンネルを発見した考古学者はその秘密をハンドヘルドコンピュータにインプットした後で死んだ。彼の遺志を継いで、キミはムー大陸の財宝を探し出せ！■テープ　4,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター

MUSIC

演奏をやってみたいけど、楽器はないから練習もできないなあ…。こんな悩みを持っている人も多いハズ。でもこのソフトがあれば大丈夫。MSXが楽器になっちゃうんだ。Cのキーを押せばドの音といった具合。レッスンもプログラミングされてるんだ。■テープ 3,600円　オーク

ヘビーボクシング

試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる！右左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングを駆使して、カウンターパンチを決めよう！はたして君は何ラウンドで相手を倒すことができるか。
■ROM　4,800円　HAL研究所

ムーンランディング

「ロケット、2秒間噴射、更に毎秒17mで降下中。右45度回転！　燃料の残量を全てチェックせよ…」君はおんぼろ月着陸船のパイロットだ。完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ！
■ROM 4,800円　アスキー

ミュージック・ハーモナイザー3

自分だけのオリジナル曲を作りたい。メロディぐらいはなんとか作れるけれど、伴奏となると中々できるってもんじゃあない。そんなときに使うと便利なのがこのソフトなのダ。メロディを入れるだけで伴奏をつけてくれちゃう！
■ROM　4,800円　リットーミュージック

まんてんくん

子供の頃からシッカリと算数の基本を身につけていこうというのがこのシリーズです。数の導入(3〜6才用)計算力Ⅰ(4〜7才用)計算力Ⅱ(5〜7才用)とそれぞれ分かれているのでどこからでも入っていける。初めは簡単に徐々にレベルアップ。
■テープ各3巻　各9,800円 ランドコンピュータ

BASICゲーム集

MSXは買ったけれど、お小遣いがたりないのでゲームソフトはなかなか買えない！　そんな悩みを持つ人向けのお徳用ソフト。〈スパイダーレスキュー〉〈カブ〉〈山火事シュミレーション〉など6つの異なる種類のゲームを収録！■テープ　3,000円 MIA

ドレミ教室3巻

マイコン家計簿

毎月、家計で頭を悩ませている全国のお母さん。家計簿はマイコンでバッチリの時代ですよ。1ヵ月単位で処理ができ、1日に記入出来るデータは15データもあります。お父さんやお子さんたちから尊敬の目で見られますよ。さあ今日からムダのない生活を。■テープ 2,800円　アポロテクニカ

ミッドナイトコマンダー

真夜中の海戦をテーマにしたゲーム。軍艦や飛行部隊をレーダーを基に操作して敵軍を全滅させれば勝ちとなるわけだが、なにせこのゲームの舞台となっているのは真夜中の海。敵がどこにいるのかわからないので攻撃を加えるのも大変だ！
■テープ　2,800円　マイクロキャビン

冒険ゲーム

お姫さまがおばけ大王にさらわれてしまった！　というワケで、キミはおばけ大王の国にお姫さまを救い出しに行かねばならない。その間に出会うジャンケンおばけや、ナゾナゾおばけをやっつけろ！　ちょっと変わった冒険ゲーム型幼児向け教育ソフト。■テープ　2,500円 マール社

ミッドナイトビルディング

キミは闇を走りぬける孤独なスパイだ。真夜中のビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出そう。各階に3人巡回しているガードマンに捕まらないように気をつけて進み、下のフロアに降りて行き、書類を盗み出すのが与えられた指令なのだ。■ROM 4,800円 ウェイリミット
★問合せ☎03-468-4518

マッピー

正義感にあふれる元気なポリスのマッピー君。盗品さがして、行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしているとニャームコたちに追いつかれるぞ。かわいくて楽しくて、マッピーは男の子はもちろん、女の子にも大人気!!
■ROM　4,500円 ナムコ

ポピュラー・ヒット曲集VOL.1

3声でアレンジされたポピュラーの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さ、調子、音曲などを自分の好みでアレンジすることもできる。曲は「シルクロード」「イエスタデイ」「ロッキーのテーマ」など、ご存知の名曲14曲を収録！
■テープ　3,500円 リットーミュージック

メガロポリスSOS

東京・パリ・ロンドン・ニューヨーク。世界の大都市が一斉にＵＦＯ軍団に攻撃された。しかし、地球軍にあるのは"空雷"だけ。どこに飛んで来るのかわからない敵に、予想を立てて空雷をばらまけ。地球の運命はキミの手にかかっている！■ＲＯＭ 4,800円 ゼネラル

リアルテニス

フットワークも軽快に、サーブ、レシーブ、スマッシュ。コートのヒーローにキミはなれるか!? 手強い相手を倒すには少々トレーニングが必要だけど、その分やりがいのあるゲームだ。キャラクタの動きも、色具合も中々のモノ。さあチャレンジしてみよう。■ＲＯＭ 4,800円 タカラ

野菜マインド

どこに、どの種類の野菜が隠されているのかな？ お馴染みの推理ゲームだけどその難しさはナミのものではない。1度に同じ種類の野菜がいくつも出てくるからだ。チャンスは14回。10回以内で出来たなら、キミはもう天才だ！■テープ 1,900円 セントラル教育

にこにこぷん
メイロデート

ポロリとデートをすることになったピッコロちゃん。ところが途中で道に迷ってしまい、なかなか待ち合わせの場所にたどりつけません。なんとかピッコロちゃんをポロリのいるところまで道案内してあげて下さい。難しいかな!? ■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

ロンサム・タンク進撃

広大な迷路の中にたった1台とり残された君の戦車は孤立無援のロンサム・タンク。行く手には手ごわい敵戦車と地雷の恐怖が待ち受けている。小型レーダーでいちはやく敵戦車を探知し、先制攻撃をかければ、キミにも活路が開けるかもしれない。■テープ 3,500円 ＭＩＡ

ライズアウト

大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされたひとりの忍者がキミだ。白い装束に身を固めて上へ上へと登り続けなければならない。赤忍者の追跡をかわしながら行く先々に落ちている千両箱をいただこう。パズル的要素も加わって忍者気分満点のゲーム。■ＲＯＭ 4,800円 アスキー

UFOインベーダー

ＵＦＯに乗って次々と飛来する宇宙人たち。こいつらをすべてやっつけてしまえ。でも、ＵＦＯを打ち落としただけでは宇宙人は死なないぞ。ＵＦＯを打ち落とし、続けざまに宇宙人をやっつけなければならないのダ。チョイ難しいかな？
■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

MOLE

ゲームセンターなどですっかりお馴染みになっているもぐらたたきゲーム。8つの穴からピョコピョコ顔を出すもぐらを素早くハンマーで叩く。ただしハンマーの色と同じ色のもぐらを叩いてしまうと大幅減点だ。1人でもグループでも楽しめるお手軽ゲーム。■ＲＯＭ 4,800円 アスキー

ランダム・ゾーン

ランダムゾーンに迷いこんだ宇宙船チャンピオン号は亜空間より未知の敵に攻撃された。攻撃には単精度反応弾しかなく、敵は対ミサイルシステムを使っているらしいのだ。おまけに地上では正体不明の超獣が右往左往している。君はどこまで行けるか？■テープ 2,980円 日本マイコン学院

幼児のえいご

語学は頭のやわらかい子供のうちに身につけちゃったほうが楽――という考えにもとづいて作られた幼児用の英語学習プログラム。ゲーム感覚の学習をつんでいくうちに、気づかぬ間に英語力がついていくようになっている。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

もぐらたたきキーボード練習

ＭＳＸは買ったけれど、キーボードのどこにどんな文字があるのか中々覚えられなくて苦労してる人多いんじゃない？ このソフトはキーボードと同じ配列でモグラが出て来て、そのキーを叩けばもぐらもバッチリ叩ける。■テープ3,000円 ストラットフォード・コンピューターセンター

ワンパク・アスレチック

今やＭＳＸを使って室内で勉強できる時代なのです。さあ、わんぱく坊やたちケガをしないように気をつけて、飛び石や一本橋、網上りと次々にチャレンジしよう。さて体力アップになるかな？ お父さんも負けていられませんよ。
■ＲＯＭ 4,800円 コナミ

ラダービルディング

アポロキャップと半ズボンに身を固めたキミは少年探偵だ。指令を受けて謎のビルに潜入しなくてはならない。中に入ってみなければ何があるか分からない秘密のドアを開けていこう。ビルの中にはコワーイ刃物を持ったヤクザもウヨウヨ。目指すは屋上だ！■ＲＯＭ 4,800円 アスキー

4人ポーカー

ＭＳＸでは初めての本格的な4人ポーカーが出来るソフト。ひとりはキミが、残る3人はＭＳＸが担当する。この3人の性格がみんな違っているから油断してはいられない。うかうかしてるとＭＳＸにやられちゃうゾ！ ■テープ 3,200円 マイクロ・データー・ベース・アソシエイツ 32K以上

モン太君のいち・に・さんすう

〈I LOVE 算数〉お猿のモン太くんは数学の天才。だから問題を見ればすぐに答えの隠れたロール目がけて走って行く。でも、そこにたどりつくまでにはいろいろな敵もいるわけで…。ゲームをしながらお勉強をしちゃおうという学習用ソフトなのです。■ＲＯＭ 4,800円 コナミ

ワープ&ワープ

スペースワールドとメイズワールドの2つの戦場を舞台に、四次元空間に棲息する軟質生物ベロベロと戦うコミカルゲームの決定版。敵は強いが、キミにはリニアガンと時限爆弾がある。ワープトンネルを利用してベロベロを全滅せよ！
■ＲＯＭ 4,500円 ナムコ

モニタ・アセンブラ/グラフィックエディタ

ＭＳＸで独自のプログラムを作ってみたい人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームもプログラムできるのだ。既存のソフトに飽きた人、このソフトでリフレッシュだ。絵が作れるグラフィック・エディタもついているのだ。■テープ 4,800円 ＭＩＡ

MSXがグレードアップするには、強い味方が必要ですね。では、その強い味方とは？ それは、やはり周辺装置たちでしょう。プリンタやディスク、スーパーインポーズユニット、FMサウンドシンセサイザユニットなどがMSXを着替えさせてくれます。7月号では周辺装置を色々と紹介いたしましょう。ソフトレビュー、ソフトインフォメーションも増々充実、BASIC講座、MAKO'S CCCのセミナーも負けてはいないぞ！ ハードニュースでは各社のプリンタを、ハードレビューでは、SONY・HB－75を予定。

editor's room

▼表紙が変っておどろいている人もいるでしょう、何か気が付きませんか？ MSXの上に「ホームパーソナルコンピュータ情報誌」と入っているでしょう。ホームパーソナルコンピュータなんて言葉聞いたことないでしょうね。これからは、ホーム・・・・・パーソナルコンピュータ・・・・時代ですよ、といってもMSXが家庭で使われるようになるには、もう少し時間がかかるでしょう。ディスクやその他の周辺装置が揃えば、きっと……。

▼現在は、12社19機種になりました。短期間でこれだけ種類が揃うなんてすごいですね。5月23日～26日にマイコンショー'85があります。毎年、流通センターで行われ、最新のコンピュータや周辺装置が発表されます。興味のある方はぜひ行って見てください。MSXの周辺装置がメーカーから発表されるかもしれませんよ。MSXを出しているメーカーのブースをよく見ておいてくださ い。

▼ショーを見る上で大切なことは、各メーカーが何に着目点を置いているのか、メーカーが懸命にアピールしているのはどういった所なのかをよく見てほしいですね。また、会場を回って、今年は何が一番目立っているかなど注目するとショーの見方も変わってくるし、各メーカーの特徴みたいなものも分かってくるでしょう。行ってただショーを見るのではなく、コンピュータの何が新しくなったのか、追加された機能はどう役に立つのかを見るようにしましょう。今自分にとってコンピュータの存在がどの位置にあるのかを把握できるのではないでしょうか。

▼年々、パソコンに関するショーは多くなっています。5月には、朝日パソコンショー、マイコンショー、ビジネスショー、10月には、データショーがあります。この他にも各地でショーがあるようですが、大きなショーは東京や大阪で行われているようです。

▼日本のショーもアメリカに負けないほど派手になってきましたね。レオタードの女性が所狭しとエアロビックダンスをビデオカメラの前で踊っていたり、マルチスクリーンの前で落語家が噺をしたりといったように、すこしずつ見て楽しむパソコンショーになってきました。また、ブースのデザインも年々キレイになるようです。今年のショーがどのような展開になるか楽しみですね。

▼ショーに来る人は、男性が多かったのですが、年々、女性が増えています。それもかたまって来る人たちが多いみたいですね、女性がパソコンショーに興味を持って来るようになったのは、とてもいいことなのですが、会社から行けといわれたから来たとか、しかたなしにと行った人がまだまだ多いような気がしますね。ショーを見ることによって、コンピュータの世界に入ってゆくのも一つの手ではないでしょうか。今年のマイコンショーに、どれだけ女性の方が見に来られるか、とても楽しみですね。

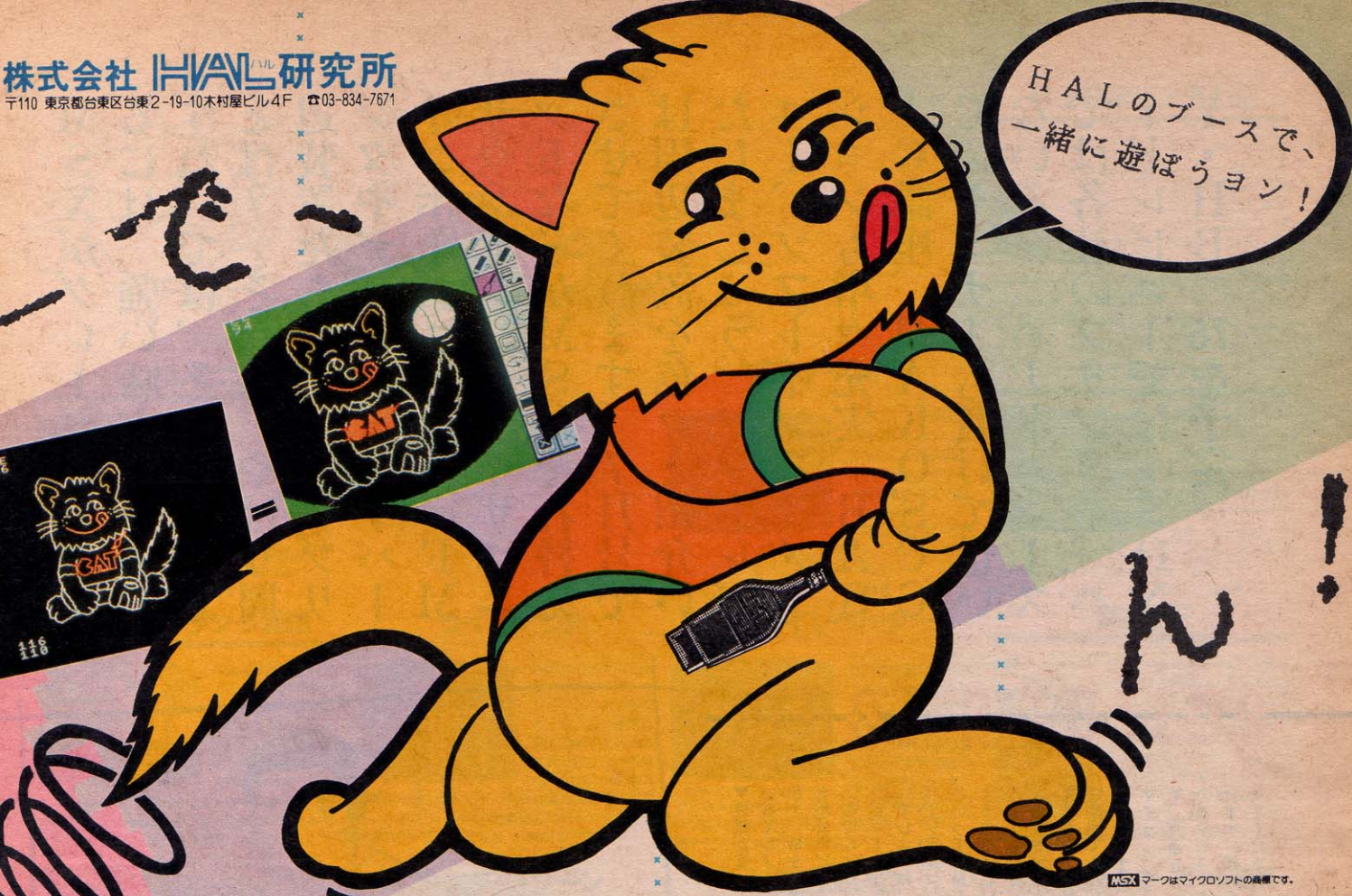
7月号は
6月8日
発売です。

株式会社 HAL研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671

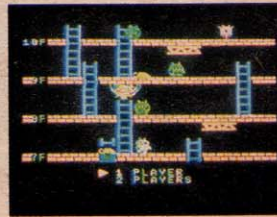
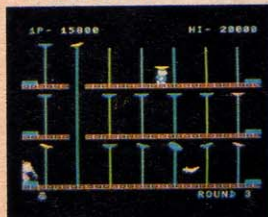
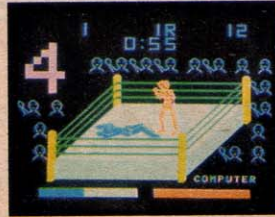
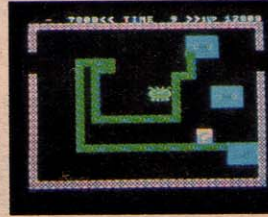
ーでー

HALのブースで、一緒に遊ぼうヨン!

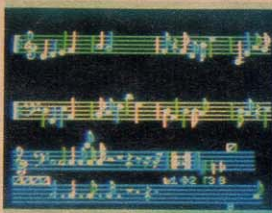
にゃ

ん!

MSX マークはマイクロソフトの商標です。

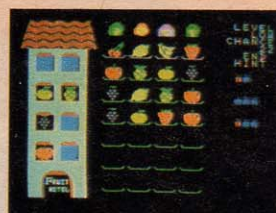
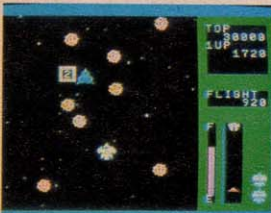
ぶた丸パンツ
HM-007 定価4,800円 ROM
主人公は子豚のぶた丸!? いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう!でも卵に熱中していると今度は横から「ちりとりオジサン」が……。卵の殻と一緒に掃除されないようにジャンプ!ハラハラドキドキのギャグゲーム。 ©HAL研究所

ピクチャーパズル
HM-004 定価4,800円 ROM
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字、ひとつ選んで16分割の画面に入れよう。いじわるなコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるか?刻々と時間は過ぎていく。世界記録をめざして急げ!君の知能の限界に挑戦する、パズルゲームの傑作。 ©HAL研究所

ステップアップ
HM-001 定価4,800円 ROM
生か、死か!恐怖のビルに挑む、君は孤独なクライマー。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命がない。次々と襲いくる怪物どもの攻撃をかわし無事に屋上で宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続!高所恐怖症パニックの決定版リアルタイムゲーム。
©TAKARA/MARVEL

ミスター・チン
HM-012 定価4,800円 ROM
チョビひげにチャイナ服、中国人のチンさんは今日も皿回しに大ハッスル! 5枚、6枚ならまだ余裕。でもそれらが大変、ハレホレ、ハレホレ、皿は落ちかけるし、悪漢はじゃまするし…。みごと全部回し終えましたら、おなぐさみ。スリルたっぷりのコミカルゲーム決定版だョ! ©HAL研究所

ヘビーボクシング
HM-008 定価4,800円 ROM
試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる!右、左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングのテクニックも駆使して、カウンターパンチを決めよう! はたして君は何ラウンドで敵を倒せるかな?最高にリアルで迫力十分の格闘ゲーム。 ©TAKARA/HAL研究所

スーパースネーク
HM-005 定価4,800円 ROM
君はドン欲なヘビだ!四角いジャングルの中で、どんどん「得点エサ」にカミついてハイスコアをめざそう!壁や自分の胴体にぶつかると死んでしまうから、ぐるぐるトグロを巻いて逃げ場がなくなったりしないように注意すること。スピード感もバッチリの傑作反射ゲーム。 ©HAL研究所

ドラゴンアタック
HM-003 定価4,800円 ROM
恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が攻めてくる!君の武器は、ユーモラスなカニ型戦車1台だけだ。おぞましいドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点はどこなのか?君の反射神経を鍛えなおす、興奮と緊迫のバトルゲーム!
©TAKARA/HAL研究所

★近日発売

ミュージックエディター"MUE"
HM-011 定価4,800円 ROM
音楽が大好きだから、作曲してみたい。でも楽器は弾けないし、譜面が読めないし…。そんな君にぴったりのソフトがコレ！画面の５線譜に音符を入力していけば、即座にサウンドが跳び出して、君の音感はどんどんアップ！これさえあれば、未来の大作曲家も夢じゃない！ ©HAL研究所

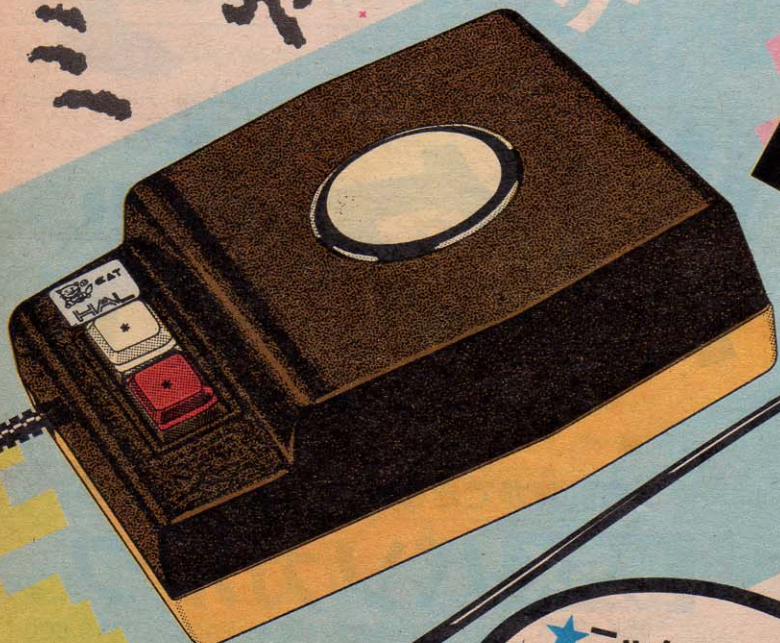
スーパービリヤード
HM-010 定価4,800円 ROM
鋭く狙ってミラクルショット！君はもうハスラーの気分！知的で、大人のムードあふれたビリヤードが、実にリアルに、本格的に楽しめるのがこのゲーム。複雑に跳ね返り、ぶつかりあう７個のボール、どこまで推理できるかな？実力に応じて、難易度を変えて遊んでみよう！ ©HAL研究所

スペースメイズアタック
HM-006 定価4,800円 ROM
宇宙エネルギーを支配する秘宝『フォルス』それは迷路の奥深く、防衛軍に守られている。君はスペースシップに乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ！『フォルスの鍵』を探せ！16面の迷路が君を待つ！運動神経と推理力を競うメイズゲーム。 ©TAKARA／HAL研究所

フルーツサーチ
HM-002 定価4,800円 ROM
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる？楽しくてためになる、おもしろ推理ゲーム。 ©TAKARA／HAL研究所

スペーストラブル
HM-013 定価4,800円 ROM
はるかな星間飛行に旅立とう！ 君のスペースシップの行く手を阻むのは広大な隕石帯。降りそそぐメテオの雨をくぐり抜け、星間生物アクティバンを撃墜し、エネルギーを補給。中継点の母船にドッキングしたら、次空間にワープだ！ 宇宙のファンタジーにあふれたスペースゲーム。 ©HAL研究所

★近日発売

CAT対応のソフトだョ

ミャイコンショ待って

クルクル回転、らくらく入力。

★ニックネームは、"CAT"だョ！★
キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない！トラックボールで自由自在にコントロールしてみよう。この"CAT"は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに…etc、何にでも使える万能入力装置なのだ！ HTC-001
定価14,800円("EDDY"付) テープ

CAT マークの付いているソフトに使えます。

CAT TRACK-BALL

アニメエディター"EDDY"
イラストを描く、作図をする、そんな君にはこの"EDDY"が最高！メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作図から、ドロー、ライン、ペイントまで、何でも描ける！カラフルさが嬉しい15色、もちろん文字もOK。できた作品は、そのままでもBASICに直してもセーブ可能。 ©HAL研究所

ケッキョク 父上!!

これが、パソカルクの"基本技"だ。

一、表を作る! 画面が集計用紙。数学、英字、カタカナを自在に書き込んで表を作成する。

二、計算する! 複雑な計算、大量の計算もカンタンな操作でOK。

三、ワープロする! 数字、英字、カタカナで文書を作成。表と組み合わせることもできる。

パソカルクだ。

ヒロシ君のお父さんは、パソカルクで売上げ管理をしている。毎日電卓とにらめっこしなくてすむし、一日の集計が5分とかからないから、たいへんタスカルと言っている。京子ちゃんのパパは、パソカルクでスケジュール表をつくっているそうだ。それから、日曜日にゴルフから帰ってくると、必ずパソカルクで集計して、「どうだ、腕があがっただろ。」って見せてくれるんだって。——そんな世間話を、まず、しておこう。そして父の日。プレゼントとやさしい言葉で、お父さんがホロリとなったときが狙い目だ。「パソカルクがあれば、勉強にも使えるんだけどな。」これでキマリ。パソカルクはキミのものだ。では、健闘を祈る。

表計算ができる。英文ワープロになる。

MSX パソカルク

16K・32K

ホーム・ビジネスソフトROM・PACK／価格¥9,800

インフォメーションセンター
（専用）TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

資料請求券 MSX 6

音楽好き、ゲーム好き、アート好き。それぞれうれしいMSXポケットバンク。

好評発売中
各巻480円
(〒300)

ぐんと幅広くなったMSXのファンが各人各様の楽しみ方を発見しています。
だから、よくわからない部分や、もっと深く知りたい部分もさまざま。
目的に応じて選べる本シリーズは、一冊で一つのテーマを丁寧にまとめた、便利で実用的な解説書です。

アニメC.G.に挑戦!

アニメを描きたくなった…マイコンをスケッチブックに変えると、マミがウインクした。

BASICゲーム教室

遊んで、作って、また遊ぶ。
ゲーム作りのノウハウがわかってしまう一冊。

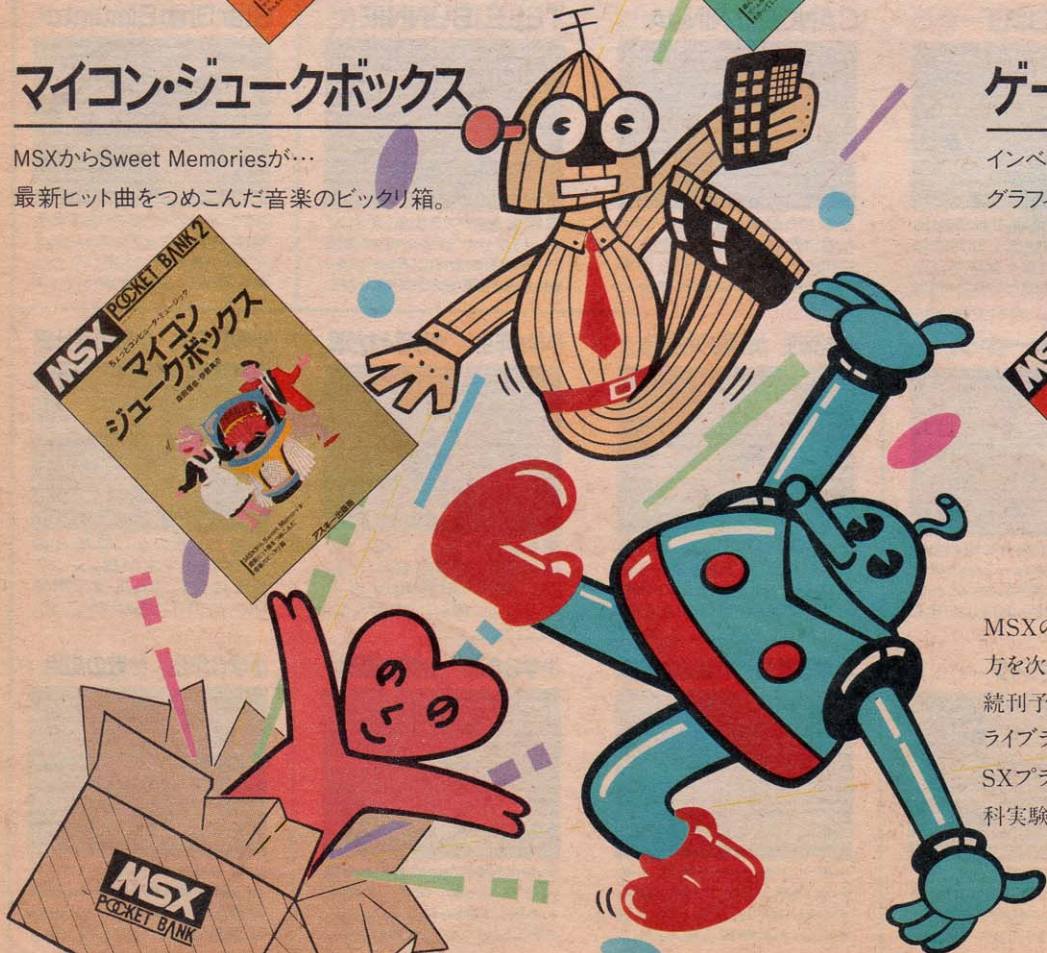
マイコン・サウンドパック

ズシン、ビシッ、バシッ。どんな音でも思いのまま。
すぐに使えるサウンドデータ集。

マイコン・ジュークボックス

MSXからSweet Memoriesが…
最新ヒット曲をつめこんだ音楽のビックリ箱。

ゲームキャラクタ操縦法

インベーダーも、アニメーションも、自由自在のグラフィックステクニック。

MSXの提唱者アスキーでは、MSXの楽しい使い方を次々と紹介して行く予定です。
続刊予定:マイコン・パズルブック、トランプゲーム・ライブラリ、マイコン作曲法、人工知能と遊ぶ本、MSXプラス1活用法、二人で遊ぶマイコンゲーム、理科実験シミュレーション・中学編。

株式会社アスキー

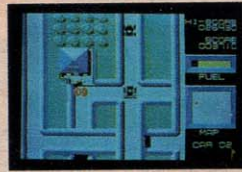
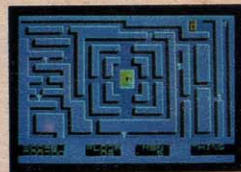
■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせ・カタログの請求は
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代)

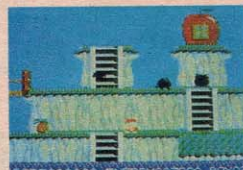
WARE VOL.2

■ は、海外メーカーです。

クロストーク
コンドリ
気球に乗った人間が、巣の中の玉子を盗みにくる。さあ、巣に近づく気球を、くちばしでエネルギーを補給して、つつけ!

スタジオ ケン
バナナ
アマゾンの奥地で人喰い土人に襲われた探険家のヒーロー君。バナナを投げつけて、やつらを川に落としてしまおう。

シンキングラビット
倉庫番
君は、あのうわさの倉庫番のアルバイトを始めた。倉庫は全部で60種類。何と自分で倉庫を作れるエディタも付いている。

ウェイリミット
ハイウェイスター
マップの指示に従い、白旗をクリヤーせよ。しかし、3台の車が君の車めがけて突進してくる。やつらをうまくかわすのだ。

ミッドナイトビルディング
産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ、一階の重要書類を盗まなければならない。各階に3人ずつ警備員がいる。

シンクソフト
BEE & FLOWER
君の操る蜜蜂が巣と花を往復して蜜を集める。しかし、トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが、蜜蜂の邪魔をするのだ。

ZAP
パイナップリン
君は伝説の巨大なパイナップルを求めて旅をする。ただし、ヘビやコウモリに要注意。小さなパイナップルが手がかりだ。

シリウス
ターモイル

君は宇宙空間に迷い込んだ。次々と襲ってくる敵の宇宙船、やつらを破壊しながら、エイリアンのたまごを回収してほしい。

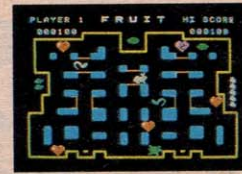
スクイッシュゼム

実はビルの48階には札束の入ったカバンがある。怪物に気をつけてカバンを手に入れれば、君は一気に大金持ちになれる。

NABU
ヘリタンク
タンクに乗れば恐いものは何もない。だけど今日ばかりは、少々調子に乗りすぎた。気がつけば、まわりも空も敵だらけ。

マスティール
SASA
戦闘用ロボット我らのSASA君。携帯用フェイザーの反動を利用して次々に来る敵を撃破。SASA君自身の動きも要注意。

TURBOAT
秘密指令を受けて単身敵地に突入したターボード。目的は敵のレーダーブイを奪うこと。もちろん敵もだまってはいない。

CANDOO NINJA
不幸にも忍者に生まれてしまった君。使命は、とある城の地下に眠るダイヤモンドを盗み出すこと。 盗み、そして逃げろ!

TELE BUNNIE
超能力を持つウサギ、それがテレバニーだ。テレパシーを使い、仲良しのカメにフルーツを。もちろん邪魔はカクゴの上だ。

NEXA
StarShip Simulator
スターアカデミーの学生である君は、スターシップシミュレータ卒業試験を受ける事になった。敵を撃破し、次の宇宙へワープ。

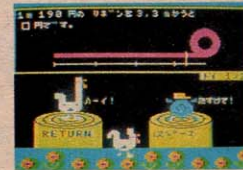
CASSETTE TAPE

学習・教育用ソフトを揃えました。

アートサプライ/価格未定 6月中旬発売
大川進学塾/各定価2,800円(〒300)

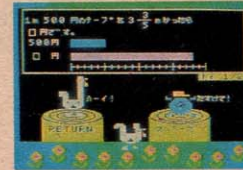
アートサプライ
シャーシャーキッド
ブロックべいに次々と現われるひらがなを、おしっこをかけて消してしまえ。早くしないとハゲオヤジになぐられてしまうゾ。

大川進学塾 マイコン・レッスン算数
小学3年生 かけ算からわり算へ
九九を用いたかけ算の応用とわり算への発展。おはじきの集まりや、テープ切りの問題を通して楽しく勉強できます。

小学4年生 かけ算とわり算
整数のかけ算とわり算とその応用問題。計算練習はつらいけど、画面を計算用紙にすればこんなに楽しくやれるんだ。

小学5年生 小数のかけ算
小数と小数のかけ算と、その応用問題。ママが良いスコアを出せって、でも正確で素早くないと、好スコアは出せないぞ。

カップル
カタチ、単語、数。いろいろなものがカップルで飛びだす。正しい仲間と、そうでない仲間をひと目で区別ができるかな?

ザ・ドッキング
旗の後に隠れているモノを、どんどん打ち落とせ。でも安心はできない。単語の応酬だ。正しい単語をドッキングせよ。

小学5年生 小数のわり算
小数と小数のわり算と、その応用問題。小数で割るのはむずかしいけれど、でも1つ1つ答えていけば簡単なもんだい。

小学6年生 分数の基礎
分数と分数のかけ算とわり算の意味と応用。なぜ、分数でわる時には逆さにするのかな。さあ、悩みながら大きくなろう。

小学6年生 分数の応用
小数や+－×÷の混合計算と応用問題。長い計算も、画面全体を計算用紙に使ってすれば意外と楽しく、カンタンに。

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログの請求は 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代) 株式会社アスキー

MSX SOFT

持っているソフトの数と、キミの人気は比例する、らしい。

※ここで紹介するソフトの販売元は㈱アスキーです。※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

ROMカートリッジ

RAM 16Kバイト以上のMSX仕様のマシンならすべて遊べます。

各定価4,800円(〒500)

アスキー

ライズアウト

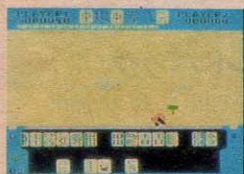
大阪城の地下にある巨大な迷路から脱出せよ。ただし、敵の赤い忍者が君に襲いかかってくる。迷路は20面まである。

ペアーズ

リアルタイムの神経衰弱、さあおばけに捕まらないようにしてカードをめくれ。早くペアを作って得点をかせぐのだ。

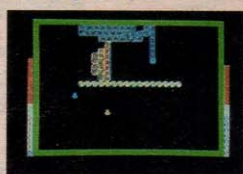
エクスチェンジャー

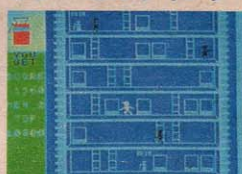
お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。彼らをブラックホールとホワイトホールを使って元の世界へ戻そう。

パイパニック

左から右へ並んで進んでくる麻雀パイを、ハンマーでたたき落とし、役を作る。しかし、いろんなジャマが入ってくるぞ。

クレージーブレット

タンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。弾ばかり気にしていると自滅ということもあるぞ。2人で遊べば、気分は戦場だ。

コメットテイル

宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べて尾を伸ばし、脱出口を開いて自由の身に。

ラダービルディング

君の任務は、スパイガードから身をかわし、部屋に隠された書類を集め屋上にたどりつく事。武器はなんと消化器ひとつ！

イリーガスEpisodeIV

目前に迫る超高速3次元迷路の壁！時計と太陽の位置から方角を割り出して、突き進もう。せまる夜とエイリアンにも注意。

ウォーリア

君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けるものは何か。経験を活かし、王女を救いだしてほしい。

スコープオン

遠い未来、地球人と異星人の間でおきた第1次恒星間戦争は、膠着状態に陥ってしまった。この状況を打破すべく出撃だ。

たわらくん

君の乗っている貨物船が座礁した。船底からはどんどん水が入ってくる。どこかに行ってしまったダイヤモンドを探せ！

アンプルソフト

ダビデII

宇宙からの侵略者に占領されてしまった故郷を取り返すため、攻撃を開始したダビデII号。せまりくる敵を撃破せよ！

ブギウギジャングル

小太郎くんは、何としてもジャングルでプレゼントを集めて、あいちゃんの家へ行きたいのだ。しかし、こわい番人の目が‥。

はらぺこパックン

ニュータイプのリアルタイムパズル。30種類のパターンを、君は解くことができるか。行き方をまちがえると、もうオシマイ！

ハドソンソフト

ファイヤーレスキュー

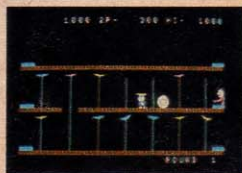
ああ、大変。彼女の住んでいるマンションが大火事だ。消防士の君は、彼女のペットのネズミを必死で助けてやってくれ。

インディアンの冒険

散歩しているうちにうっかりと迷路に迷い込んでしまったインディアン君。オオカミが狙っているが、君にはブーメランが。

HAL研究所

スペーストラブル

人造人間ゾドムの攻撃で宇宙船が故障した。エネルギー体を集めつつ、敵を撃破しながらいち早く母船に帰りつこう。

Mr. CHIN

さあさあ、Mr. CHINのお家芸、皿回しがはじまるよ。だけど意地悪ばあさんが邪魔をする。ここが、プロの腕の見せどころ。

MSXポケットバンク・シリーズ

各巻定価480円(〒300)

MSX POCKET BANK 1 アニメC.G.に挑戦!

本書は、MSXパソコンで「絵を書く」ためのポケットブックです。TV等のアニメ・ヒーローを、ディスプレイに再現するために、グラフィック命令のABCから、本格的なグラフィック・ツールまでを紹介。256×192ドット、16色の表示ができるMSXで、カラフルなアニメの主人公や、オリジナルキャラクタにも挑戦ができます。

MSX POCKET BANK 2 マイコン・ジュークボックス

生活に深く浸透してきた、コンピュータ・ミュージックに、MSXでチャレンジ。BASICがまだ良くわからないという人も、音符を記号に置き換えたミュージック・マクロを憶えるだけで、コンピュータに好きな曲を演奏させることができます。本書ではこの機能をわかりやすく解説。自動演奏、ミュージック・データ活用法も紹介します。

MSX POCKET BANK 3 BASICゲーム教室

「自分でもこんなに面白いゲームが作れる!」すべての人に、この楽しさを味わっていただくためのテキストが、このBASICゲーム教室です。まだBASICが理解できない人も、プログラム作りに自信のある人も参考にできる、楽しいゲーム作りのコツを、わかりやすく紹介。実際にゲームを作りながら遊べる、愉快な実用書です。

MSX POCKET BANK 4 マイコン・サウンドパック

本書は、MSXパソコンを利用して、様々な効果音を作ってみようという一冊です。MSXに内蔵されたサウンド・ジェネレータをフルに活用するための情報を満載。BASICの命令を通じて「音作り」のノウハウや、多くのサウンドデータ・サンプル、そして効果音を作成・編集するための「サウンド・エディタ・プログラム」も紹介します。

MSX POCKET BANK 5 ゲームキャラクタ操縦法

本書は、MSXの独自な機能、スプライト機能を使いこなすための一冊。ここでは、スプライト機能を利用したゲームプログラムを紹介。楽しさを実感しながら、その使い方がマスターできるよう構成されています。自由自在にグラフィックのテクニックをふるうため、マニュアルにも書かれていないスプライト活用法をぜひ身につけて下さい。

MSXの提唱者アスキーでは、今後もMSXの楽しい使い方を紹介してゆきます。
MSXポケットバンク・シリーズ続刊予定:
マイコン・パズルブック、トランプゲーム・ライブラリ、マイコン作曲法、人工知能と遊ぶ本、MSXプラス1活用法、二人で遊ぶマイコンゲーム、理科実験シミュレーション・中学編。

MSX ビギナーズBASIC

本書は、MSXを使ってBASICを覚えてゆくことができる、ビギナーのための入門書です。自作のプログラムを楽しむには欠かすことのできないBASICを、初心者の方も無理なく理解できるよう構成。ゲームやグラフィックなどの豊富なサンプル・プログラムも盛り込みました。MSXを楽しくマスターできる一冊です。

定価(〒300) 1,500円

MSX グラフィック・ワークブック

MSXグラフィック・ワークブックは、グラフィックスを楽しみながらプログラミングを学ぶことができる、MSX入門書。簡単なサンプル・プログラムから誰でも楽しめるゲームまで、グラフィックスの基本的なテクニックを詳しく、しかもやさしく紹介し、マニュアルでは説明のしきれない部分までフォローしました。

定価(〒300) 1,500円

MSX ホームコンピュータ読本

ホームコンピュータ時代を先取りするために。本書はコンピュータとは何か、MSXとは何かなど、基本的な知識をはじめMSXのさまざまな情報や実際に使うためのノウハウを網羅。多くの人がMSXコンピュータを面白く使える情報を満載。一冊でMSXのホームコンピュータとしての役割がすべてわかります。

定価(〒300) 1,600円

MSXポケットバンク・シリーズ発刊記念プレゼント!

MSXポケットバンク・シリーズの発刊を記念して、読者の皆様へ、アスキー特製MSXバッジR、G、B3色セットかアスキーステッカーをプレゼントします。応募方法は、ポケットバンク・シリーズに入っているアンケートハガキに"MSXバッジ希望"または"ステッカー希望"とお書きの上ご投函ください。MSXバッジは先着100名様、ステッカーは先着500名様にお送りします。

株式会社アスキー

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログの請求は
〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル　PHONE03(486)7111(代)

ビギナー諸君、耳よりなニュースです。

好評、話題の、MSX書籍。

好評発売中

児玉真之著

好評発売中

桜田幸嗣・蓑島聡共著

好評発売中

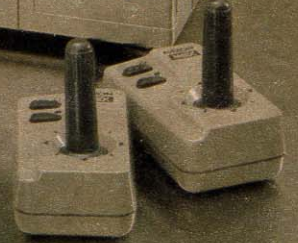
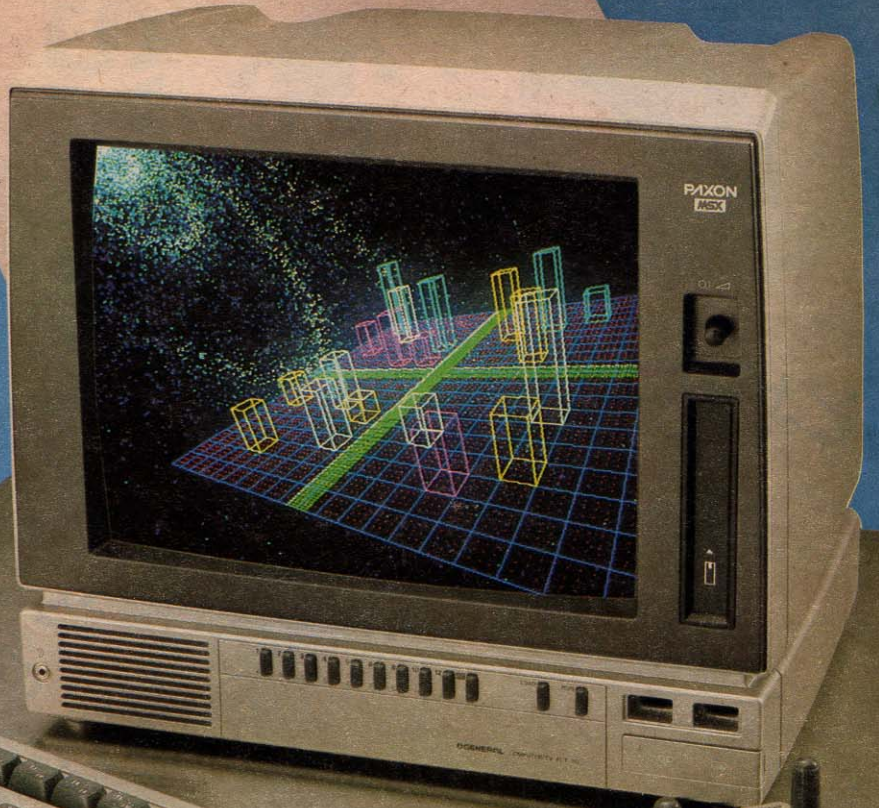
竹内あきら・湯浅敬・安田吾郎共

▼

ビギナーだからこそ
早耳であることが条件なのです。
誰でも使えるMSXを、誰よりも楽しむため、
アスキーのMSX書籍に注目したい。グラフィックスや
ゲームで遊びたい人、初めて使う人、
そして、興味がある人に。
アスキーの楽しい
実用書で、頭ひとつ抜けだそう。

●

テレビでパソコン？

いま話題のMSXパソコンシリーズ第一弾"MSXテレビ・PAXON"は、テレビとして楽しめるのはもちろん、ジョイスティックを接続するだけでゲームが楽しめ、キーボードを接続すれば本格的なパソコンにグレードアップ。テレビがパソコン機能を持ったMSXテレビ。
まさに"タッチ・ザ・未来"。

テレビ＋ディスプレイモニター＋MSXパソコンが合体
だれにも簡単に使えるMSXテレビ、誕生！

●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示●パソコンの画面ズレがなく調整不要●テレビ、パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用●有線テレビ（ミッドバンド）も受信可能

新発売

ゼネラル MSX テレビ PAXON

テレビ PCT-50形 標準価格128,000円
ジョイスティックPCJ-50形 標準価格 3,500円（1コ）
キーボードPCK-50形 標準価格 18,500円

※拡張RAMカートリッジ
拡張RAMカートリッジを使うと、例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB（キロバイト）表示のソフトが利用できます。

●お問合せは：株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地 ☎044(866)1111(大代表)

Canon
ソフトを共通で使えるのなら、
デザインにこだわりたい。
ハンサム
MSX
V-10
HOME COMPUTER
POWER
MSX
RETURN
SHIFT
SELECT
CARTRIDGE
ESC
TAB
CTRL
STOP

比べれば、64Kバイト。
パソピアIQに新機種登場。

●IQの差で選べ。実力だんぜん大容量64KバイトRAM。
群を抜く対応力。ビギナーからマニアまで誰をも満足させる本格派です。

●アウトプットが簡単に。プリンタインタフェース内蔵。
ドットプリンタとの接続も簡単。打って、プリントして。楽しさも一気にアップします。

●システムアップで即ワープロ。周辺機器もさらに充実。
周辺機器を組み合わせてシステムアップすれば、家庭で簡単に日本語ワープロが楽しめます。拡張ユニット・ドットプリンタも新登場。

●やさしいキータッチ。打ちやすいJIS配列キーボード。
●目にも鮮やか16色。迫力の8オクターブ・3重和音。
●RF出力を内蔵。ご家庭のテレビと簡単に接続可能。
●オモシロさも2倍に。2個のジョイスティック端子付。
●多種多彩なソフト。新作も続々。MSX仕様に全対応。

新登場

HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

夢中で遊べ 夢中で学べ

鮮明画像の21ピン・アナログRGB対応機。
新登場

文字・図形をクッキリと鮮明表示。
プリンタインタフェイスも内蔵。
64Kバイト HX-10DPN
69,800円 ●ボディカラーはブラック

東芝ホームコンピュータ

MSX 7 月刊エムエスエックスマガジン 6月号 昭和59年6月1日発行(毎月1回1日発行) 発行・編集人 塚本慶一郎 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル 定価370円

雑誌12081-6 Printed in Japan 1984 No.7